

1.1 Herzlich Willkommen bei PatternMaker!

PatternMaker ist ein computergestütztes Design Programm (CAD = Computer-Aided Design), daß speziell für die Erstellung und Bearbeitung von Schnittmustern konzipiert ist. Mit PatternMaker können schnell und einfach Schnittmuster erstellt werden und verändert werden. Mit PatternMaker können Sie all das erledigen, wozu Sie früher Schere, Stift und Papier benötigt haben – nur viel schneller. Dieses Programm hat viele Eigenschaften, die speziell zur Schnitterstellung entwickelt wurden – mit Hilfe dieses Handbuchs können Sie es bald sicher und schnell anwenden.

Alle PatternMaker Versionen beinhalten:

- *Maßschnitte:* Größen spielen keine Rolle! Nutzen Sie Makro-Schnittkollektionen, um Grundschnitte mit Ihren eigenen Maßen zu erstellen. Geben Sie für in dem gratis beiliegenden Hosenschnittmakro Ihre Taillenweite, Hüftumfang, Sitzhöhe und Seitenlänge ein, dann wird der Schnitt mathematisch genau auf Ihre Maße erstellt!
- *Ausdruck:* Mit PatternMaker können Sie Ihre Schnittmuster auf jeden von Windows unterstützten Drucker ausdrucken, egal ob Tischdrucker, Plotter oder Print-to-Fax Programme.

Zuzüglich in der Deluxe Editor Version:

- *Bearbeiten:* Nutzen Sie die Makro-Schnittkollektionen als Ausgangspunkt um Ihre eigenen Designs zu erstellen. Führen Sie Designänderungen an einem Ihnen bereits passenden Schnitt durch.
- *Maßtabellen:* Speichern Sie die Maße in einer Datei, damit Sie sie nicht bei jedem Schnitt neu eintippen müssen. Genauso können Sie Maßtabellen für Ihre Kunden oder Ihre Freunde anlegen!

Zuzüglich in der Home Studio Version:

- *Zeichnen:* Zeichnen Sie neue Schnittmuster genau so wie Sie Schnitte auf Papier erstellen würden. Ändern oder bearbeiten Sie bereits existierende Schnitte.
- *Werkzeuge:* Benutzen Sie die erweiterten Zeichenwerkzeuge wie Belege, Falten und Abnäher.
- *Layer:* Der Gebrauch von Layern (Schichten) hilft Ihnen, Ihre Zeichnungen auf verschiedenen Ebenen zu organisieren.
- *Makro Projekt Editor:* Erstellen Sie Ihre eigenen einfachen PatternMaker Makros!
- *Benutzeranpassung:* Passen Sie Aussehen und Arbeitsweise von PatternMaker ganz Ihren Bedürfnissen an.

Erweiterte Funktionen

PatternMaker Grading Studio und Marker Studio sind speziell für den professionellen Einsatz von Schnittdesignern konzipiert und haben viele leistungsstarke Funktionen für den gewerblichen Anwender. Diese umfassen:

- *Digitalisierer:* Nutzen Sie das Grafiktablett, um Papier- oder Buchvorlagen zu übertragen. Sofern das Original verkleinert ist, können Sie es automatisch auf die richtige Größe skalieren.
- *Gradieren:* Gradieren Sie Ihre Schnitte nach Ihren eigenen Gradierregeln. Sollten Sie Ihren eigenen Schnitt in Größe 40 erstellt haben, können Sie ihn mit PatternMaker z.B. auf die Größen 36, 38 und 42 gradieren. Das Abspeichern von Gradierregeln ist einfach und schnell und auf jeden Ihrer anderen Schnitte anwendbar.
- *Spezielle Symbolbibliotheken:* Diese enthalten gebräuchliche Symbole wie zum Beispiel Knopflöcher, Fadenlauf, Pfeile etc., die Sie in Ihre Schnitte einfügen können. Eine Grundausstattung wird mitgeliefert. Und Sie können -falls Sie das Grading oder Marker Studio besitzen - Ihre eigenen Bibliotheken erstellen und einfach wie eine Datei abspeichern.
- *Marker Funktionen:* Das PatternMaker Marker Studio läßt Sie die gradierten Schnitte für die Fertigung vorbereiten. Spezielle Funktionen stellen die Teile ökonomisch zusammen, um

eine maximale Stoffausnutzung zu erreichen. Es sind Bündelungen und Lagenberichte mit Hinweisen auf den benutzen Stoff oder andere relevante Informationen möglich.

1.2 Was ist neu in PatternMaker Vers. 7?

Viele Vorschläge unserer Kunden wurden eingearbeitet, sowie ein paar von uns ausgedachten Extras von denen wir glauben, daß sie nützlich sind:

- **Schemazeichnungen in den Modellkollektionen**
Anzeige einer schematischen Zeichnung des im Marko programmierten Schnittes.
- **Bebilderte Meßanleitung in jeder Modellkollektion**
Anzeige einer anschaulichen Illustration mit Beschreibung für jedes zu nehmende Maß.
- **Auseinanderlegen der Schnittmusterteile**
Schnittmusterteile überlappen sich nicht mehr, wenn der Schnitt gezeichnet wird.
- **Entscheidend verbessertes Navigationsinterface**
Gut sichtbares Navigieren erleichtert das Auffinden, Speichern und Verwalten von Schnitten; das Speichern von Diagrammen und beschreibendem Text zusammen mit einer Schnittdatei.
- **Komplett neu gestaltete Druckvorschau**
Interaktive Vorschaulogik erlauben den gezielten Ausdruck einzelner Seiten.
- **Neue Zeichnen- und Bearbeiten-Befehle**
Probieren Sie die neue "Rechter Winkel", "Fortsetzen" und "Kreisbogen" Funktion; teilen Sie schnell ein Segment in zwei gleich lange Stücke mit der Funktion "Teile Segment"; zeichnen Sie automatisch Falten und Abnäher.
- **Vielfacher Wiederherstellen- und Verwerfen-Befehl**
Erstellen eines beliebig langen Wiederherstellen- und Verwerfen-Protokolls nur durch Computergeschwindigkeit begrenzt (Langes Protokoll braucht viel Speicherplatz).
- **Erweiterte Farbeinstellung**
Wählen Sie Ihre Zeichenfarbe aus den Millionen von Windows unterstützten Farben aus.
- **Maus-Rad**
Nehmen Sie das Maus-Rad um in Ihre Zeichnung ein - und auszuzoomen.
- **Verbesserte Stoffbreitenraster**
Neue "Anzeige Stoffbreitenraster" Kurzwahltaste. Zum übersichtlichen Stoffverbrauch kann das Raster auch auf dem 1-Seiten-Druck mitgedruckt werden.
- **Internet Registrierung**
Registrieren Sie Ihr Programm über das Internet. Falls Sie Ihren Computer auswechseln, vereinfacht das die neue Registrierung.
- **Umfangreiche neue Einstellungsmöglichkeiten**
Fügen Sie neue Schnell Tasten in die Iconleiste ein. Verbinden Sie Makros mit einzelnen Schnell Tasten; ändern Sie die Belegung von Schnell Tasten; unterscheiden Sie beim Speichern zwischen temporären und dauerhaften Einstellungen; für jeden Benutzer oder Kunden können Sie ein eigenes Profil auf Ihrem Computer speichern
- **Neue Layer Sperren Funktion**
Halten Sie Objekte sichtbar - aber nicht veränderbar. Sehr hilfreich beim Kopieren oder Nachzeichnen!
- **Neue "Speichern als Makro" Funktion (ausschließlich Studio Versionen)**
Anfertigung von (einfachen) Makros möglich durch Zeichnen in PatternMaker!

- **Neue "Tip des Tages" Funktion**
Hilfreiche Hinweise begrüßen Sie beim Start des Programms.
- **Verbesserte Schnittstellen und Bedienerfreundlichkeit**
Über den neuen Startdialog wählen Sie den Startverlauf; die Seitenpaßzeichen wurden auf Kreise umgestellt; Anführungszeichen können in Textzeilen benutzt werden.
- **Verbesserte Einfügen Symbol Schnittstelle**
Vorschau von in der aktuellen Bibliotheksdatei enthaltenen Symbolen, Objekten oder Gruppen.
- **Mehrere neue Gradierungsfunktionen (ausschließlich in Grading und Marker Studio Versionen)**
Vereinfachtes "Pfeil hinzufügen" Verhalten; verbessertes Einfügen der Sprungwerttabelle; ordnet automatisch benannte Pfeile den entsprechend benannten Punkten zu.

1.3 Benutzungshinweise

Wenn Sie das Benutzerhandbuch lesen oder die Hilfe aufrufen, werden Sie feststellen, daß einige Wörter oder Sätze in verschiedenen Schrifttypen aufgeführt werden:

Tasten auf Ihrer Tastatur

werden in Großbuchstaben von spitzen Klammern eingeschlossen dargestellt:

Beispiel: <ESC>
Bedeutung: Drücken dieser Taste

Beispiel: <Strg>+<F3>
Bedeutung: Drücken Sie die erste Taste und halten Sie diese während Sie die zweite Taste drücken, dann lassen Sie beide los

Wenn der Computer Ihnen etwas mitteilt

Diese Schrifttype wird für Texte der Befehlszeile verwendet:

Beispiel: Drehpunkt wählen

Menüauswahl

Menübefehle werden in Anführungszeichen dargestellt, der Hauptmenü-Name in fett:

Beispiel: Drücken Sie "Speichern" aus dem **Datei** Menü.

1.4 Grundlagen

WINDOWS Grundlagen

Wenn Sie noch ungeübt im Umgang mit Computern sind, sollten Sie sich für dieses Kapitel etwas Zeit nehmen. Stellen Sie sicher, dass Sie mit den folgenden Begriffen vertraut sind, denn sie werden häufig in diesem Handbuch und in anderen Dokumenten genutzt.

Klick

Bewegen Sie die Maus bis der Mauszeiger an der in der Anleitung angegebenen Stelle ist. Drücken Sie die linke Taste auf der Maus und lassen Sie sie wieder los. Sofern in der Anleitung von "Klick" gesprochen wird, ist immer ein einzelner Klick gemeint. Dort wo zwei Klicks gemeint sind, wird vom "Doppel-Klick" gesprochen. Auch ist in diesem Handbuch bei "Klick" immer ein Klick mit der linken Maustaste gemeint. "Rechter Klick" hat in PatternMaker spezielle Funktionen.

Doppel-Klick

Bewegen Sie die Maus bis der Mauszeiger an der in der Anleitung angegebenen Stelle ist. Drücken Sie die linke Maustaste zweimal schnell hintereinander. Dabei nicht die Maus

verschieben. Wenn Sie den Eindruck haben, dass nichts passiert, versuchen Sie schneller zu klicken und stellen Sie sicher, dass sich die Maus nicht verschiebt.

Icons

Icons sind kleine grafische Symbole, die bestimmten Aktionen zugeordnet sind. Sie stellen Kurzwahltasten für oft genutzte Programmbefehle dar. Klicken Sie einmal auf das Icon, um den entsprechenden Befehl auszuführen.

Menüleiste

Die Zeile mit Begriffen am oberen Rand des PatternMaker Fensters stellt die Menüleiste dar. Dort finden Sie alle Befehle des Programms. Wenn Sie auf einen der Menüeinträge klicken, öffnet sich eine Untermenü ("Drop-Down-Menü"). Diese Drop-Down-Menüs sind dem jeweiligen Menüeintrag in der Menüleiste zugeordnet. Beispielsweise wird beim Klicken auf den Menüeintrag "Datei" das Dateimenü geöffnet.

Benötigen Sie hierzu mehr Hilfe, finden Sie ausführliche Beschreibungen in Ihrem Windows Handbuch oder der Windows Hilfe.

PatternMaker Grundlagen

Objekt

Alles was in PatternMaker gezeichnet wird, wird als Objekt bezeichnet. Es gibt vier verschiedene Typen von Objekten, jedoch die Typen Polygon und Text sind die am häufigsten verwendeten Objekte. Ein Polygon ist eine "Form" - Kreise, Linien, Vielecke, Ärmel, Taschen, etc. Ein Textobjekt ist ein Beschriftungsteil, das an jeder Stelle einer Zeichnung angebracht werden kann.

Punkte

Ein Punkt befindet sich am Anfang und Ende eines Segments oder an der Stelle, an der zwei Liniensegmente zusammentreffen. Zum Beispiel: Ein Dreieck (Polygon Objekt!) hat zum Beispiel drei Eckpunkte - an jeder Ecke einen. Besonderheiten sind die Kurvensteuerpunkte der X-arcs

Punkte im Vergleich zu Objekten

Punkte und Objekte beziehen sich aufeinander, da Objekte aus Punkten erstellt werden. Allerdings werden in PatternMaker Objekte und Punkte völlig unterschiedlich behandelt. Befehle, die ganze Objekte verändern (LÖSCHEN, VERSCHIEBEN etc.) finden sich im **Bearbeiten** Menü. Befehle, die sich auf einzelne Punkte auswirken (PUNKT VERSCHIEBEN, PUNKT LÖSCHEN), befinden sich im **Punkte** Menü.

Dezimalzahlen

Dezimalzahlen werden in PatternMaker immer mit einem Punkt getrennt.

Beispiel: 4.5 cm

Wenn Sie mit Komma trennen, bekommen Sie eine Fehlermeldung.

1.5 Programmstart

Nachdem Sie PatternMaker installiert haben, wird ein Icon auf Ihrer Bildschirmoberfläche erzeugt. Dieses Icon ist einer eingefädelten Nadel nachempfunden:



Lost geht's! Machen Sie einen Doppel-Klick auf das Icon und starten Sie das Programm!

1.6 Anmerkungen der Übersetzerin

Die hier vorliegende Übersetzung ist von mir mit bester Absicht gemacht worden. Thea Botters aus Holland hat diese Arbeit angeregt. Ich bin in keiner Weise in Übersetzungen ausgebildet, noch kann ich von mir behaupten, sprachlich begabt zu sein. Auch sind sämtliche Rechtschreibreformen an mir spurlos vorbeigegangen. Die Anwendung eines deutschen Korrekturprogramms war mit dieser Form der Textverarbeitung nicht möglich. Ich habe diese Übersetzung gemacht, um Nähbegeisterten den Zugang zum Programm zu öffnen, die nicht Englisch sprechen. Das Programm hat es verdient. Die darin vorkommenden Tippfehler, Grammatikfehler, Satzstellungen und Kommafehler bitte ich, zu übersehen. Nicht übersehen sollten Sie technische Fehler oder unklare Beschreibungen. Bitte kontaktieren Sie mich, das ich Verbesserungen durchführen kann. (h.jung@iap.uni-frankfurt.de).

Ich hoffe, Sie haben so viel Spaß mit dem Programm wie ich.

Frankfurt am Main, 31.3.2006
Heidrun Jung

2.1 Erste Schritte und Einstellungen

Jetzt haben Sie PatternMaker installiert - aber wie geht's weiter? Gehen Sie einfach nach folgender Liste vor:

- Lesen Sie sich im Handbuch die Kapitel "Erste Schritte und Einstellungen" und "LaunchPad Schnittstelle" durch.
- Lesen Sie das Kapitel "Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken". Lassen Sie sich beim Maßnehmen helfen (nach den Anleitungen hier^[34]), und dann probieren Sie den Gratis-Hosenschnitt oder den Oberkörper-Grundschnitt, um zu prüfen, ob Sie Ihre Maße korrekt genommen haben (nach den Anleitungen hier^[34]).
- Lesen Sie den Rest des Abschnittes 2 ("Durch das Programm kommen" und "PatternMaker anpassen"),
- Lesen Sie die Kapitel über das Zeichnen und Bearbeiten. Verlieren Sie sich nicht in Einzelheiten falls Sie etwas nicht verstehen, mit etwas Übung und Praxis wird es sicherlich klar werden.
- Arbeiten Sie die Übungen durch (z. Zt. nur in englisch). Bitte arbeiten Sie in der geschriebenen Reihenfolge. Haben Sie etwas gelernt, wenden Sie es in Ihrer Praxis sofort an.
- Lesen Sie die verbleibenden Kapitel des Handbuchs während Sie die Übungen durcharbeiten. Nutzen Sie den Referenzteil: "Die Befehle der Menüs" um einzelne Befehle nachzuschlagen, die Sie nicht sofort verstanden haben.
- Erstellen Sie selbst einige Schnittmuster. Dazu haben Sie PatternMaker erworben! Der schnellste Weg etwas zu lernen, ist es zu tun - das stimmt für PatternMaker wie für alles andere auch. Sie werden feststellen, dass Sie nicht jeden einzelnen Befehl kennen müssen, um Ihre Arbeit mit PatternMaker zu beginnen.
- Lesen Sie den Rest des Handbuchs systematisch durch. Versuchen Sie jeden Befehl zumindest einmal auszuführen.

Nutzen Sie das Handbuch, die Übungen und die Hilfe, um PatternMaker zu erlernen. Sie können die Kontexthilfe aufrufen, in dem Sie <?> eingeben.

Im ersten Abschnitt des Handbuchs werden die Grundkonzepte erklärt. Der "Referenzteil" erläutert jeden Befehl im Detail, und die Übungen führen Sie durch die wichtigsten Funktionen, damit Sie sehen können, wie sie angewendet werden.

Sobald Sie die ersten Befehle gelernt haben, können Sie PatternMaker zur Erstellung Ihrer eigenen Schnitte verwenden. Sie werden sich bald sicherer im Umgang mit dem Programm fühlen und Ihre eigenen Techniken entwickeln. Werfen Sie trotzdem immer wieder einen Blick in das Handbuch und Sie werden nach und nach immer wieder neue Dinge lernen. Lassen Sie sich nicht entmutigen! Wenn Sie sich Schritt für Schritt diesem Programm annähern, werden Sie in kürzester Zeit Ihre eigenen Schnitte erstellen können!

Wo gibt es Hilfe?

Verschiedene Wege stehen Ihnen auf der Suche nach Hilfe offen.

1. Zu allererst schauen Sie in der Hilfedatei nach. Diese Hilfe wurde so aufgebaut, dass Sie auf einfachstem Wege finden, was Sie benötigen. Sie gelangen zur Hilfe über das **Hilfe** Menü oder einfach durch Eingabe des <?> in der Befehlszeile.
2. Oder schauen Sie im Index des Handbuchs oder dem Index der Übungen nach. Vermutlich finden Sie hier einen Verweis zu einem Thema, der Ihnen in der Hilfe-Datei nicht aufgefallen ist.
3. Wenn Ihnen Teile des Fachwortschatzes unklar sind, schauen Sie in das Glossar.
4. Zum Schluß können Sie technische Unterstützung per Telefon oder Email anfordern. Denken Sie doch auch einmal darüber nach, der PatternMaker User Group beizutreten. Hier finden Sie entsprechende Mailforen. Schauen Sie einfach auf der PatternMaker Home Seite für weitere Hinweise nach:

www.patternmaker.com

Sie können auch dem Link in der "Über" Box (finden Sie im **Hilfe** Menü) folgen, um direkt auf unsere Seite zu gelangen.

5. Wenn Sie dort sind, schauen Sie, ob Sie hier die Antwort auf Ihre Frage finden. Wir haben dort Antworten auf häufig gestellte Fragen eingestellt, bestimmt werden Sie hier fündig.

Ordner- und Dateiorganisation

Programmdateien

Als Standard erwartet PatternMaker alle benötigten Dateien im Verzeichnis "C:\Programme\PatternMaker Software\PatternMaker 7" zu finden. Sofern Sie das Programm an anderer Stelle installieren wollen, geben Sie das Verzeichnis bei der Setup Routine vor.

Falls Sie die LaunchPad - Schnittstelle benutzen wollen, können die Adressen nicht geändert werden.

Benutzerdateien

Wenn Sie das Programm zum ersten Mal öffnen, wird ein spezieller Ordner erstellt. Dieser befindet sich unter "Meine Dokumente\PatternMaker\Persönliche Dateien". Hier gibt es wiederum drei Unterordner für Maßtabellen, Sprungwerttabellen und abgespeicherte Schnitte.

Sofern Ihr Computer über mehr als ein Userprofil verfügt, wird für jedes dieser Profile eine eigene Verzeichnisgruppe erzeugt.

Gemeinsame Dateien

Dateien wie zum Beispiel Modellkollektionen, Master-Maßtabellen und Bibliotheksdateien werden von allen Benutzern geteilt. Für jeden Designer ist ein eigener Ordner erstellt unter "PatternMaker 7\Allgemeine Dateien\Designer" und jede Kollektion des Designers hat einen extra Unterordner. Sie können aber auch eigene Schnittdateien und Gradierungstabellen in diesen gemeinsamen Ordnern speichern. Diese Dateien finden Sie dann unter dem "PatternMaker 7\Allgemeine Dateien".

Siehe auch:

Allgemeine Dateien  82

Launchpad vs. Windowsdialog  78

Wahl der Maßeinheiten

Eine der ersten Entscheidungen, die Sie nach dem Start von PatternMaker treffen müssen, ist, ob Sie in Zentimetern oder Zoll arbeiten möchten. (Je nach PatternMaker Vers. werden Sie hiernach bereits bei der Installation gefragt)

Die Wahl der Maßeinheit hat auf die folgenden Punkte Einfluss:

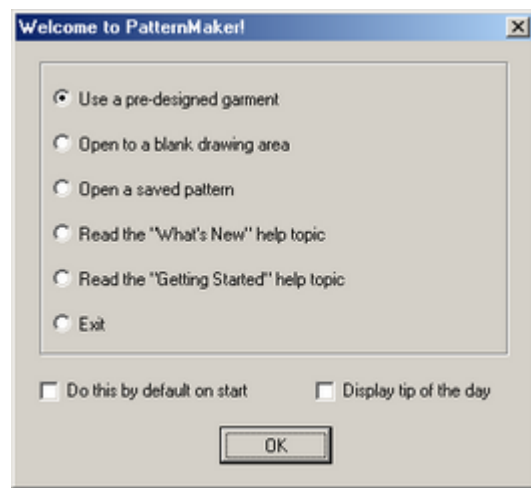
- Makro-Kollektionen: Bei der Erstellung der Schnitte wird geprüft, welches Maßsystem Sie gewählt haben und die Standardmaße werden in diesem Format angezeigt. Sie überschreiben diese mit Ihren eigenen Maßen.
- Nahtzugaben: Geben Sie Ihre gewünschte Nahtzugabe in der von Ihnen gewählten Einheit an.
- Raster: Die Standardgröße des Rasters ist eine "Einheit" - entweder 1 Zoll oder 1 cm.
- Text: Bestimmung der Texthöhe - eine Texthöhe von "2" ist entweder 2 Zoll oder 2 cm
- Bemassung: Bestimmt die Größe der Zahlen an Bemaßungsobjekt

Was sehen wir auf dem Bildschirm?

Start-Dialog-Fenster



Das neue Start-Dialog-Fenster hilft Ihnen beim Einstieg in das Programm, hier wählen Sie einfach aus, wie Sie PatternMaker nutzen möchten.



- Öffne Designer-Kollektion: Wählen Sie ein Makro (.MAC Datei) aus der von Ihnen installierten Kollektion aus. Siehe auch (Öffnen einer Schnittvorlage¹⁴¹).
- Öffne eine leere Zeichenfläche: Beginnen Sie mit der Schnittkonstruktion von Grund auf.
- Öffne einen gespeicherten Schnitt: Öffnen Sie einen Schnitt, den Sie von Grund auf konstruiert oder mit Hilfe eines Makro angelegt haben.
- "Was ist neu": Informieren Sie sich über alle neuen Funktionen der Version 7.
- "Wie anfangen?": Hier erhalten Sie einige grundlegenden Schritt-für-Schritt Anleitungen am Beispiel des Damenhosen-Makros. Sie werden dabei schrittweise durch den Aufbau einer Maßtabelle¹⁶³ geführt (Makro starten, Schnittvariation auswählen und Schnitt ausdrucken).
- Beenden: Schließt PatternMaker

Wenn Sie die "Bei jedem Start zeigen" Option aktivieren, wird das Programm immer mit der ausgewählten Variante starten - ohne den Dialog anzuzeigen. Möchten Sie die Auswahloption wieder ändern, können Sie den Dialog über **Einstellung** / Optionen wieder aktivieren. (Was ist der Unterschied?) .

Siehe auch:

Tipp des Tages⁸¹
Dateitypen⁸⁷

Tip des Tages

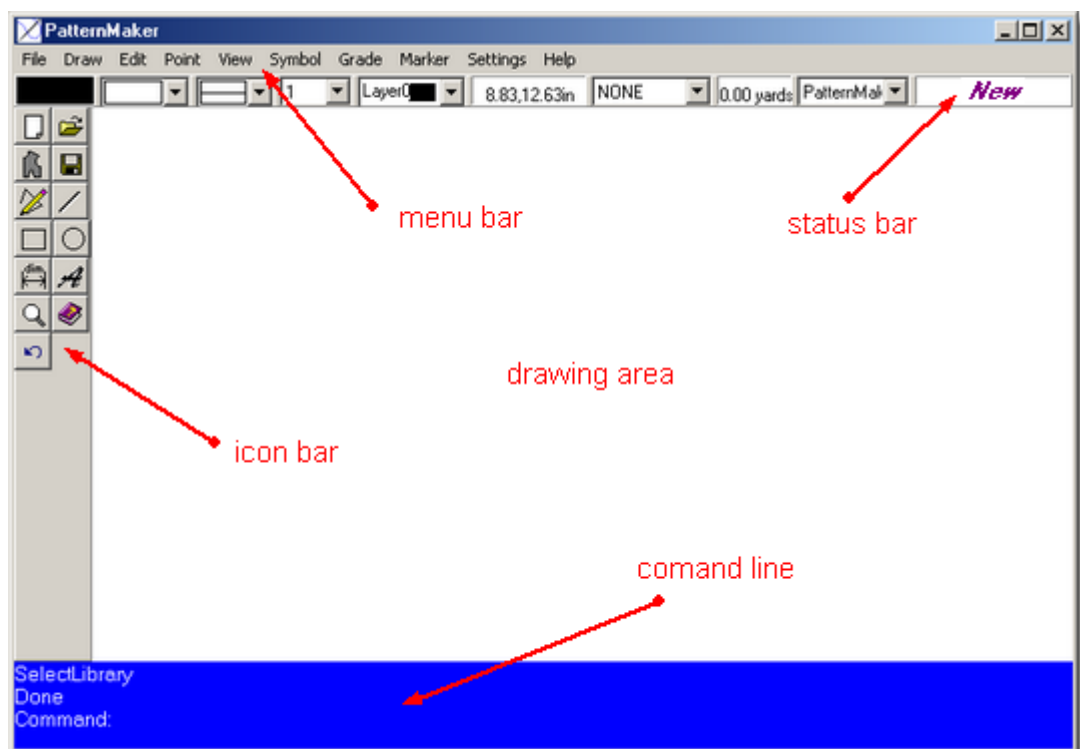


Der Tip des Tages führt Sie in die neuen Funktionen der 7-er Version ein und hilft Ihnen, mit dem Programm - zum Teil auf ganz neue Art und Weise - vertraut zu werden.

Die Tip-des-Tages-Box erscheint augenblicklich nach Programmstart - bevor Sie in den Arbeitsbereich gelangen. Falls Sie den Tip des Tages nicht sehen möchten, deaktivieren Sie ihn über den Startdialog.

Bildschirmelemente

Sobald Sie PatternMaker starten, sehen Sie den Hauptarbeitsbereich. Die Standard Windows Komponenten -- Mauszeiger, Menüleiste und die von Zeit zu Zeit erscheinenden Dialogboxen - arbeiten auf die selbe Weise wie in anderen Windows Programmen. Schauen wir uns alles einmal genauer an:



Der **Zeichenbereich** enthält alle Objekte Ihres Schnittes, egal ob Sie sie selber konstruieren oder ein Makro verwenden. Sie können sich den Zeichenbereich als eine Art Kamerasucher vorstellen;

er zeigt einen begrenzten Teil des in alle Richtungen offenen Bereichs. Sie können heran- oder herauszoomen und den Bildausschnitt mit den Pfeiltasten - hoch/runter- verschieben. Auf diese Befehle gehen wir später noch genauer ein.

Drei Rastertypen stehen Ihnen zur Verfügung:

- Die Rastereinstellung (Punkte); um Ihnen das Positionieren der Objekte zu erleichtern. Siehe auch Maßeinheiten^[6].
- Das Seitenraster (blau gestrichelte Linie), um Ihnen zu zeigen, wie sich der Schnitt auf die Druckseiten verteilt. Siehe auch Seitenraster^[43].
- Das Stoffbreitenraster (rot gestrichelte Linie) zeigt wie sich die Schnitteile auf der Stoffbahn verteilen. Siehe auch Stoffbreitenraster^[40].

In der Standardeinstellung ist der Zeichenbereich weiß, aber Sie können ihn auch in schwarz einstellen.

In der **Befehlszeile** gibt PatternMaker Ihnen Hinweise oder stellt Ihnen Fragen. Der letzte Befehl erscheint ganz unten. **Es ist sehr wichtig, auf diese Befehle zu achten.** Sofern sich der Computer nicht nachvollziehbar verhält, liegt es in der Regel daran, dass der Befehl, den Sie glauben auszuführen, nicht derjenige ist, den das Programm glaubt, für Sie ausführen zu müssen. Achten Sie auf die Befehlszeile und die Statusleiste damit Sie wissen, was das Programm machen möchte.

Die meisten von Ihnen verlangten und gemachten Eingaben (z. B. Koordinaten) erscheinen ebenfalls in der Befehlszeile (Aber für einige Befehle werden die Eingaben statt dessen in speziellen Dialogboxen erfasst).

Wenn der Computer bereit für einen neuen Befehl ist - ein Zeichenwerkzeug, ein Bearbeitungsbefehl - sieht die Befehlszeile folgendermaßen aus:

Befehl:

Erhalten Sie eine andere Anzeige, bedeutet das, dass Sie sich noch im Ablauf eines anderen Befehls befinden.

Schauen Sie auf die **Statusleiste**. Sie gibt Ihnen Informationen über die aktuellen Zeichenbedingungen - Zeichenfarbe, Layer (Ebene), Linienstil, Mauszeigerkoordinaten, etc. - und zeigt den aktuellen bzw. letzten Befehl. Läuft der Befehl erscheint er in der Statusleiste grün - ist er abgeschlossen lila und kursiv. *(Und in Englisch. der Übersetzer)*

In der **Menüleiste** wählen Sie Ihre Befehle aus. Diese Menüs funktionieren genauso wie in anderen Windows Programmen, mit Schnelltagen und Untermenüs.

Die **Iconleiste** stellt Ihnen häufig genutzten Befehle zur Verfügung. Die Icon-Anzeige wechselt je nach Befehlsschritt bzw. -ablauf (beispielsweise sehen Sie Bearbeitungs-Icons nur dann, wenn Objekte zur Bearbeitung vorhanden sind). Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf ein Icon erhalten Sie die Hilfe zu dem jeweiligen Befehl.

Icon-Leiste

Unten stehend sehen Sie die mit der Standardauslieferung installierte Icon-Leiste. Für die meisten Befehle ist ein Icon, wie in den Menüs dargestellt, verfügbar, jedoch sind nicht alle sichtbar.

Sie können die sichtbaren Icons in der entsprechenden Liste des Einstellungsdialogs austauschen (siehe im **Einstellungen** Menü).

Nach Programmstart::

ÖFFNEN ^[94]   MAKRO ^[104]

ZOOM ^[149]   HILFE ^[173]

Wenn Sie zeichnen:

VERSCHIEBEN ^[124]   LÖSCHEN ^[133]

ÖFFNEN ^[94]   SPEICHERN ^[95]

MAKRO ^[104]   ZOOM ^[149]

HILFE ^[173]   RÜCKGÄNGIG ^[123]

Die Bearbeitungsbefehle:

FANG AUS ^[23]   FANG RASTER ^[23]

FANG ORTHO ^[90]   FANG ENDPUNKT ^[23]

FANG MITTE ^[90]   FANG KEIN ^[90]

FANG GEMESS ^[90]   BILD HOCH ^[149]

BILD RUNTER ^[149]   BILD LINKS ^[149]

PAN RECHTS ^[149]   VERGRÖßERN ^[150]

ZOOM OUT ^[150]   ZOOM ANSICHT ^[149]

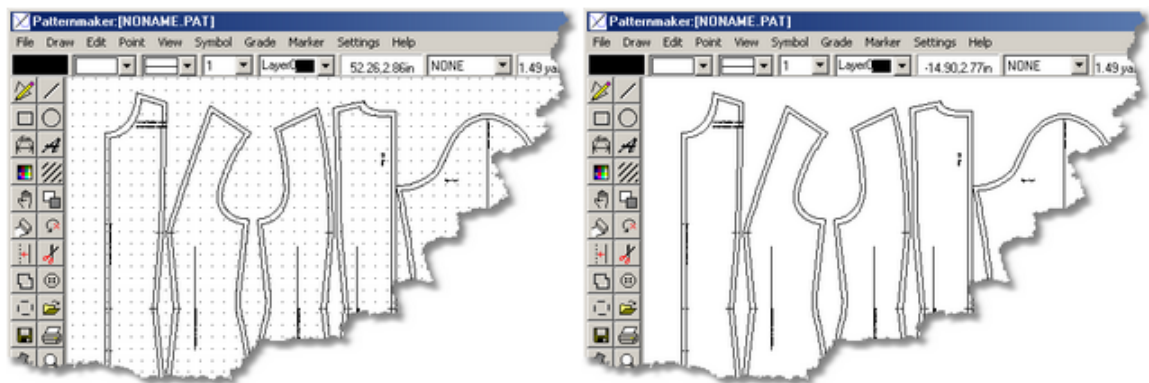
VERGRÖßERE ALLES ^[150] 

siehe auch

Einstellungen: IconLeiste ^[169]

Rastereinstellung

Mit der Rastereinstellung können Sie Objekte und Punkte einfacher positionieren, außerdem bekommen Sie so leichter einen Eindruck von der Größe eines Objekts. Die Standard Rastergröße ist auf eine "Einheit" eingestellt (je nach Grundeinstellung in Zoll oder Zentimeter). Sie können die Rastergröße jedoch auch jederzeit ändern.



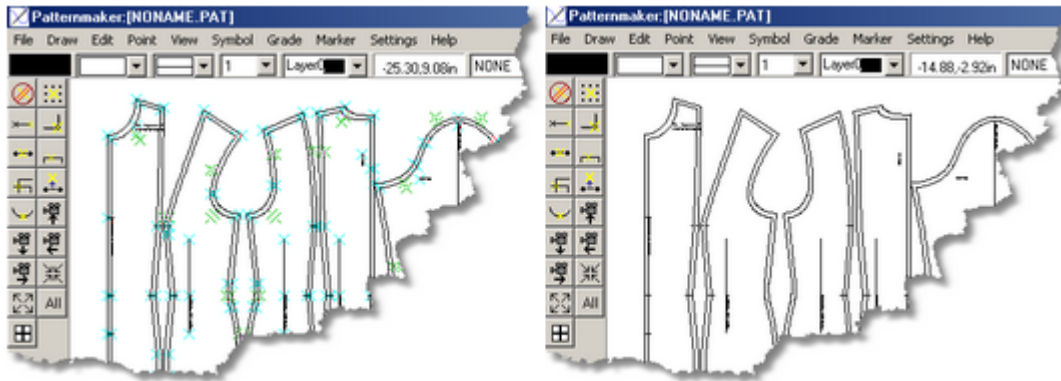
Mit der <F4> Taste schalten Sie das Raster ein oder aus, außerdem können Sie in der Grundeinstellung vorgeben, ob das Raster bei Programmstart sichtbar sein soll.

Siehe auch:

Raster ein-/ausschalten ^[145]

Punkte anzeigen/abschalten

Jedes von Ihnen erstellte Objekt besteht aus Punkten. Ein Punkt wird automatisch zu Beginn und am Ende eines Segments gesetzt, ebenso bei Richtungsänderungen oder zur Steuerung von Kurven. Das Bearbeiten von bestehenden Schnitten oder Neukonstruktion wird durch Verschieben oder Hinzufügen neuer Punkte bewerkstelligt. Um Punkte zu verschieben oder auch andere Aktionen auszuführen, müssen Sie häufig die exakte Stelle erkennen, an der die Punkte in Ihrem Schnitt angelegt sind, da sie nicht unbedingt auf einer Linie zu finden sind.



Segmentpunkte erscheinen in **blau/cyan** und Steuerpunkte in **grün**.

Sie können über die <F5> Kurzwahl Taste die Punktansicht ein- und ausblenden. Genauso können Sie in Ihren Grundeinstellungen festlegen, ob diese Punkte als Standard sichtbar oder unsichtbar sein sollen.

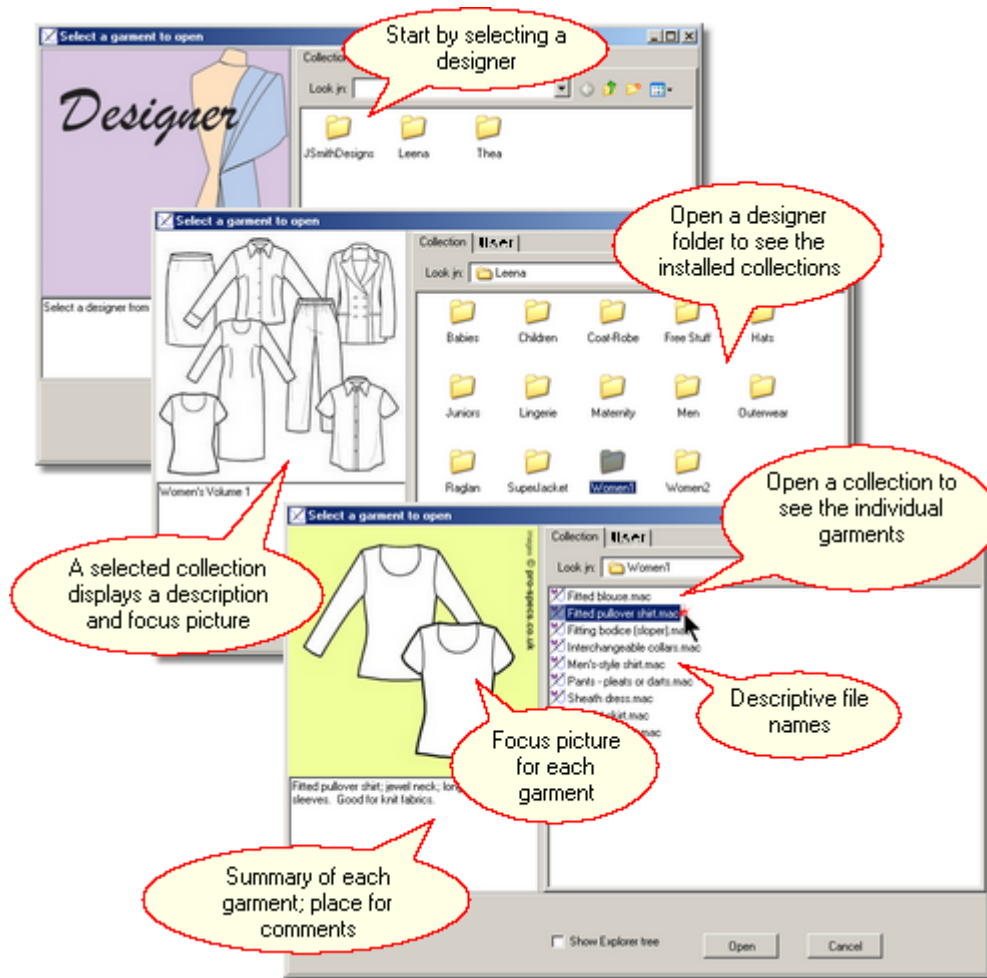
Siehe auch:

Punkte anzeigen ¹⁴⁶

2.2 Die LaunchPad Schnittstelle

Ab Version 7 stellt PatternMaker einen grundlegend neuartigen Dateimanager (LaunchPad Schnittstelle) zur Verfügung.

Über LaunchPad wird es einfacher Ihre Schnitte und gespeicherten Dateien wiederzufinden. Keine Sorge mehr eine Datei im Nirvana Ihres Computers zu "verlieren". Designer und Makrokollektionen werden über Ordner dargestellt. Jede Kollektion und jeder individuelle Schnitt ist mit entsprechenden Schemazeichnungen ausgerüstet. Stilvariationen innerhalb des Schnittes werden ebenfalls schematisch dargestellt.



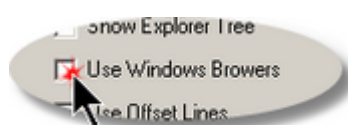
Jede Schnittvorlage wird mit einer beschreibenden Zusammenfassung ausgeliefert, außerdem können Sie sie mit Ihren eigenen Notizen ergänzen, damit sie später leichter wiederzuerkennen sind.

Lesen Sie auch ...

Suchen und Öffnen von Schnitten¹⁴⁾

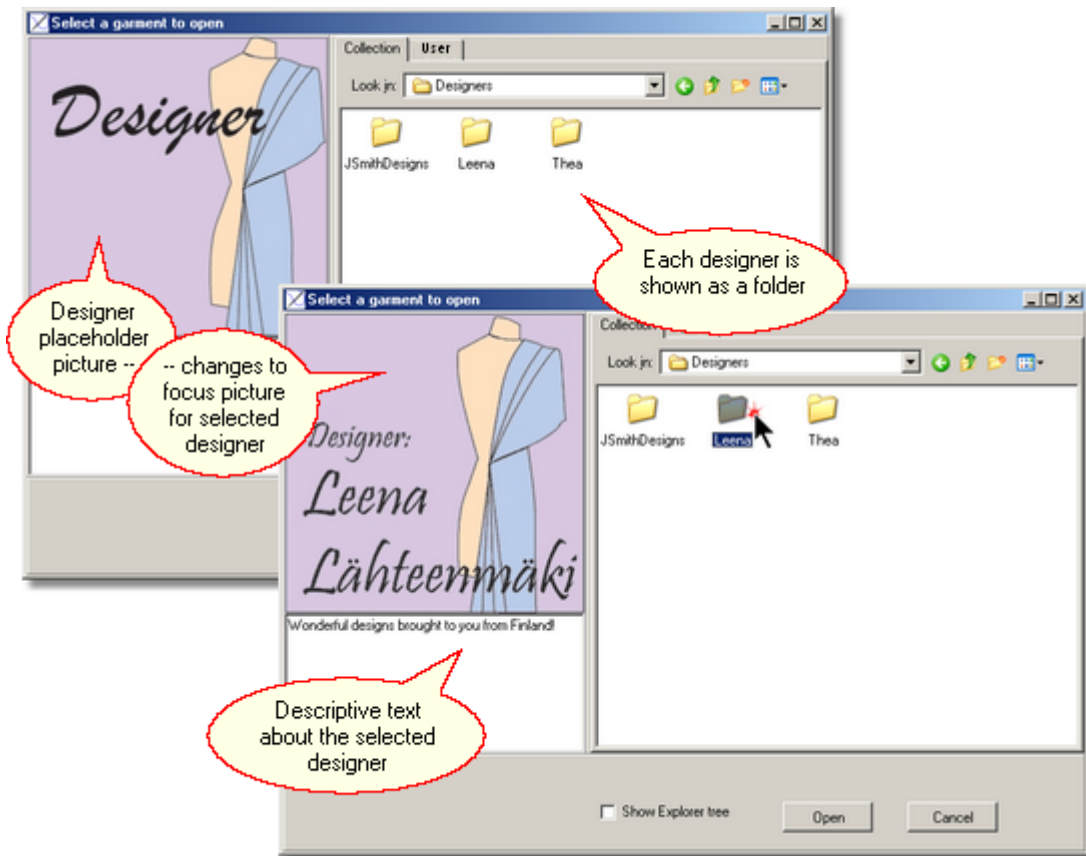
Speichern von Schnitten¹⁴⁾

Die LaunchPad Schnittstelle ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie aber lieber mit dem alten Dateimanager arbeiten, können Sie das nach wie vor tun! Wählen Sie in den Grundeinstellungen des **Einstellungen** Menüs den "weiter>> ..." Knopf. Auf der rechten Seite können Sie die Option "Windows Dateimanager benutzen" aktivieren.



Designerauswahl

Über das LaunchPad öffnen Sie die Designer Liste. Ein Ordner stellt jeweils einen von Ihnen installierten Designer dar.



Doppel-Klicken Sie auf den von Ihnen gewünschten Designer - oder klicken Sie einmal und drücken dann die "Öffnen" Taste.

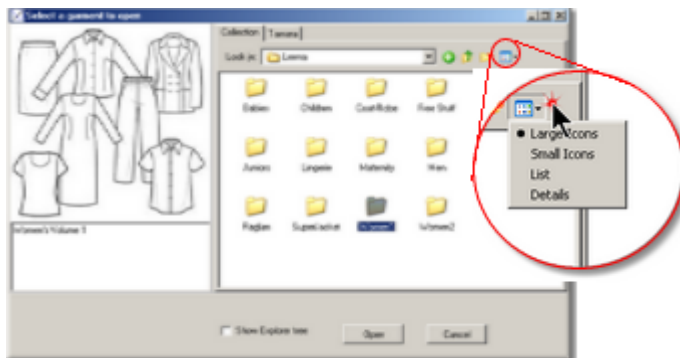
Nächster Eintrag: Makrokollektion auswählen ¹³

Siehe auch:

LaunchPad Ansichtsoptionen ¹⁵

Kollektionauswahl

Jede Kollektion ist in einem Ordner abgelegt. Klicken Sie einmal auf den jeweiligen Ordner, um sich die Beschreibung und Schemazeichnung anzusehen. Öffnen Sie den Ordner, um die einzelnen Bekleidungsstücke der Kollektion zu betrachten.



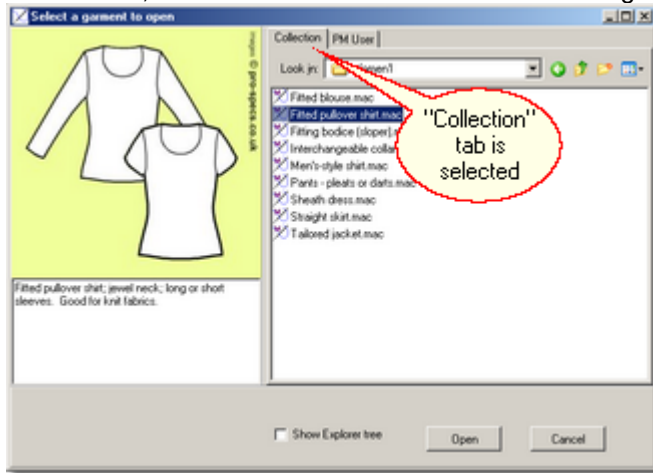
Siehe auch:

LaunchPad Ansichtsoptionen ¹⁵

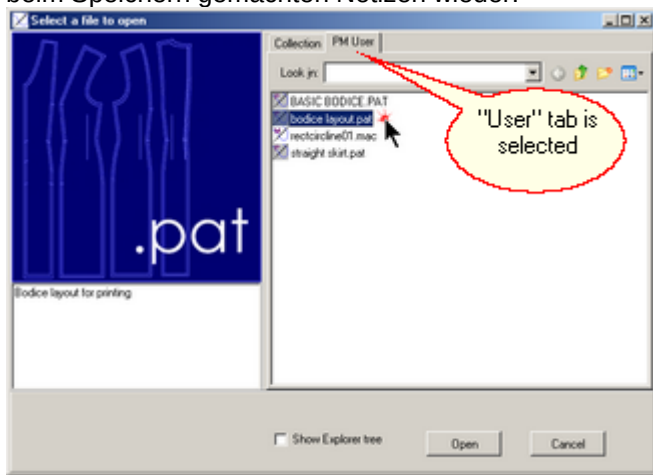
Datei öffnen

Mit dem LaunchPad beherrschen Sie die Suche nach den Makrokollektionen genauso wie die Suche nach von Ihnen gespeicherten Schnitte.

Jeder Schnitt einer Kollektion wird mit Beschreibung und Schemazeichnung dargestellt. So fällt es Ihnen leicht, die Übersicht zu behalten und den richtigen Schnitt auszuwählen.



Von Ihnen gespeicherte Schnitte verfügen über eine Schemazeichnung und geben die von Ihnen beim Speichern gemachten Notizen wieder.



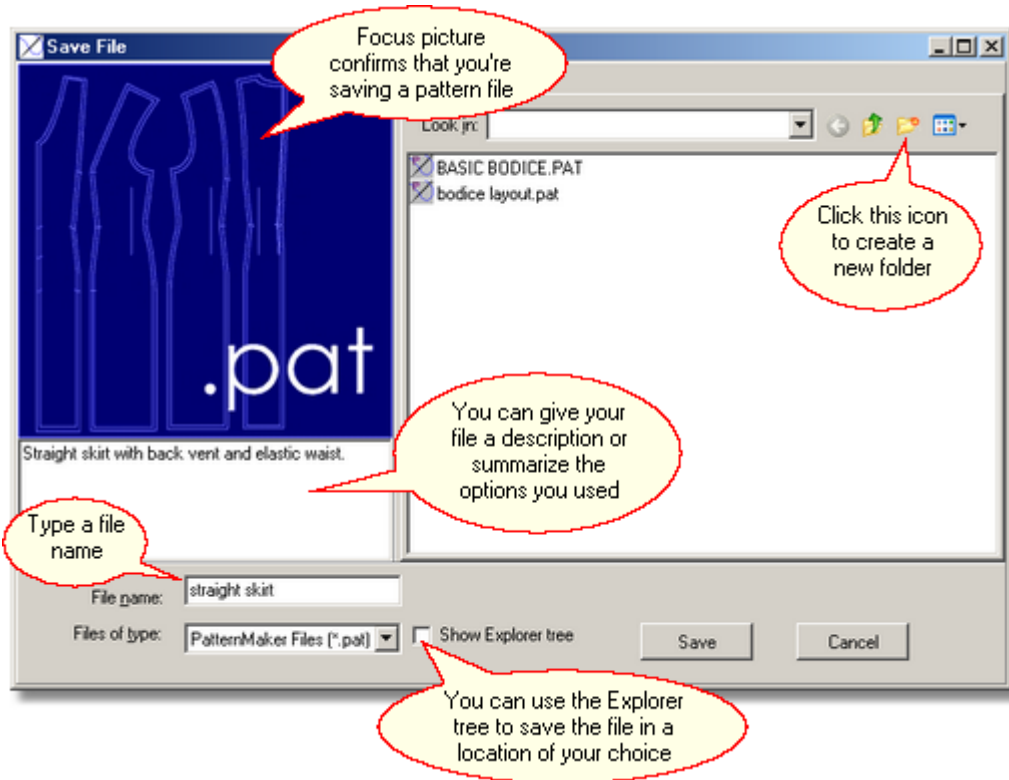
Wählen Sie die von Ihnen gewünschte Datei aus und klicken auf "Öffnen".

Siehe auch:

- LaunchPad Ansichtsoptionen ¹⁵
- Ordner- und Dateioorganisation ⁶

Datei speichern

Wenn Sie eine Datei speichern wollen, nutzen Sie das LaunchPad "Speichern" Fenster. Es entspricht den anderen LaunchPad Fenstern: Platz für die Eingabe von Dateiname und Beschreibung, Illustration sowie die Ordner- und Dateiliste.



Fühlen Sie sich unternehmungslustig, dann erstellen Sie Ihre eigenen Illustrationen zusammen mit Ihrer neuen Datei. Die Anforderungen dafür sind:

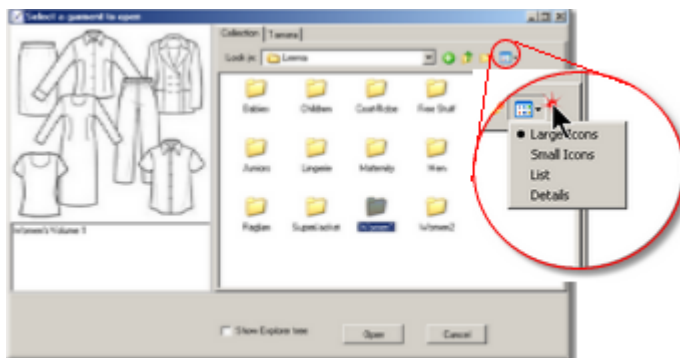
- Das Bild muß im .jpg Format vorliegen, egal ob als Zeichnung oder Foto des fertigen Kleidungsstückes.
- Max. Größe 250x250 Pixel
- Das Bild muß bis auf die Dateierweiterung genau den gleichen Namen wie der Schnitt haben
- Es muß sich im gleichen Verzeichnis wie die .pat-Datei befinden

Siehe auch:

LaunchPad Ansichtsoptionen ¹⁵
Ordner- und Dateiorganisation ⁶

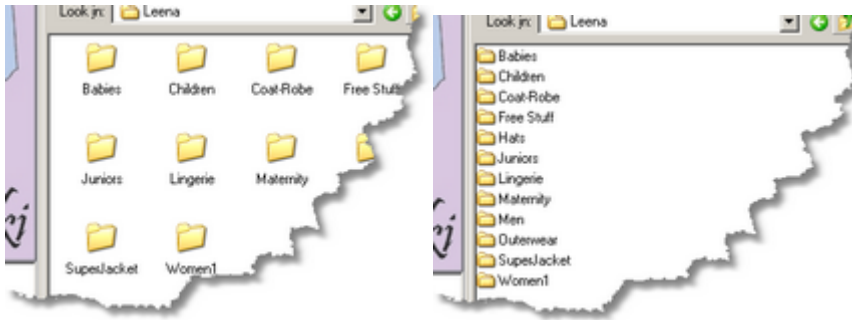
Voreinstellungen LaunchPad

Mit dem LaunchPad erhalten Sie mehr Flexibilität beim Ablegen und Ansehen Ihrer Dateien. Im Dateibereich können Sie zwischen verschiedenen Symbolgrößen wählen, ähnlich wie es auch im Standard Windows Explorer möglich ist.

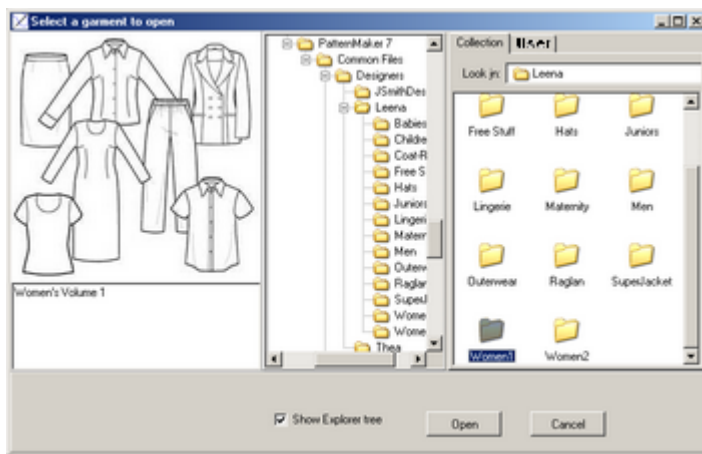


Große Symbole:

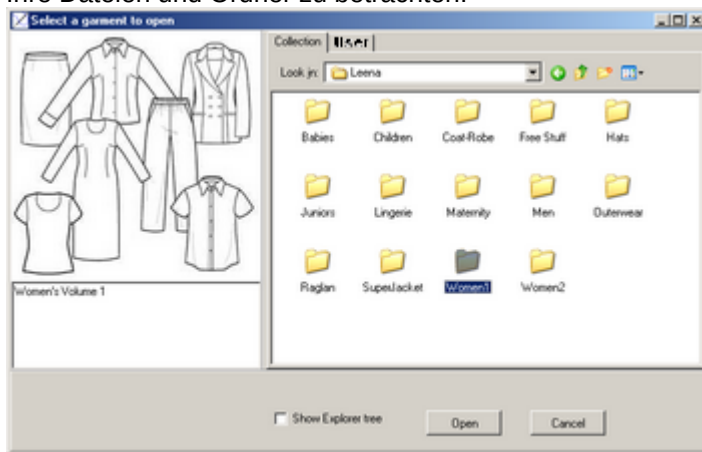
Liste:



Sie können ebenso den Windows Verzeichnisbaum an- und abschalten. Mit dem Verzeichnisbaum können Sie Dateien auch an anderer Stelle als den Standard PatternMaker Verzeichnissen auffinden und abspeichern.



Ohne den Verzeichnisbaum finden Sie Ihre Dateien an einer Stelle und Sie haben mehr Platz, Ihre Dateien und Ordner zu betrachten.



2.3 Vom Umgang mit dem Programm

Mit dem Programm arbeiten

Es ist möglich, mit weniger als einem Dutzend Mausklicks eine Schnittvorlage auszuwählen, anzupassen und zu drucken. Aber natürlich wollen Sie mehr mit PatternMaker machen!

Um das zu bewerkstelligen, sollten Sie mit den Ansichts-, Bearbeitungs- und Zeichenbefehlen vertraut werden. Sie lernen:

- die Ansichten des Arbeitsbereiches umzustellen

- wie Sie mit der Maus in PatternMaker umgehen
- verschiedene Wege einen Befehl auszuführen
- die einzelnen Schritte bei der Befehlsausführung
- wie Sie die X- und Y-Koordinaten benutzen

Siehe auch:

Sich umsehen: AUSSCHNITT und ZOOM^[17]
Benutzung der Maus^[17]
Verschiedene Wege einen Befehl auszuführen^[18]
HotKey Funktionen^[20]
Objekte und Punkte auswählen^[22]
X- und Y- Koordinaten^[26]

Bildausschnitt steuern: AUSSCHNITT und ZOOM Befehle

Es gibt verschiedene Werkzeuge, die Sie zur Ansicht verschiedener Teile Ihrer Zeichnung nutzen können. ZOOM ändert den Maßstab der Zeichnung, so als würden Sie näher herankommen oder sich wegbewegen. AUSSCHNITT verschiebt die Sicht (Fenster) nach oben, unten, rechts oder links.

Denken Sie daran, die Zeichnung wird durch ZOOM oder AUSSCHNITT nicht verändert, nur die Sicht darauf ändert sich. Stellen Sie sich den Zeichenbereich wie den Sucherausschnitt einer Kamera vor, der sich durch die Bewegung der Kamera verändert.

All die verschiedenen ZOOM- und AUSSCHNITT-Befehle können entweder über Icons oder über das ZOOM Untermenü des **Ansicht** Menüs ausgewählt werden. Die meisten können auch über Schnell Tasten^[20] aufgerufen werden.

Spezielle Zoom- und Bildausschnitt-Tasten

PatternMaker unterstützt einige Schnell Tasten für die gängigsten ZOOM und AUSSCHNITT Befehle:

<Bild ↑>	Verkleinern
<Bild ↓>	Vergrößern
<Ende>	Zoom auf alles
Pfeil Tasten	Ausschnitt (links, rechts, hoch, runter)

Zoomen mit dem Mausehrädrchen



Wenn Sie Ihren Mauszeiger in die blaue Befehlsleiste oder in einen leeren Teil der Iconleiste fahren, können Sie mit dem Mausehrädrchen verkleinern und vergrößern.

Arbeiten mit der Maus

Eines der wichtigsten Dinge zum erfolgreichen Umgang mit PatternMaker ist das Verständnis der Maustasten. Per Mausklick aktivieren, vollziehen und beenden Sie alle von Ihnen benutzten Befehle.

Die **linke Maustaste** wird zur Auswahl benutzt. Wählen Sie damit:

- Menü Befehle
- Icons oder Symbole
- Punkte

- **Objekte**

Bei manchen Befehlen lassen sich mehr als nur ein Objekt oder Punkt auswählen. Mit dem **VERSCHIEBEN** Befehl können Sie zum Beispiel ein Objekt oder alle Objekte der Zeichnung verschieben.

Mit einigen Befehlen ist es nur möglich, jeweils ein Objekt auszuwählen. Mit dem **OFFSET** Befehl können Sie beispielsweise Nahtzugabe jeweils nur an einem Objekt hinzufügen.

Wir nutzen die Abkürzung **LM**, um einen linken Mausklick anzuzeigen.

Die **rechte Maustaste** wird genutzt, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Es zeigt dem Programm, dass Sie Ihre Auswahl abgeschlossen haben und nun für den nächsten Befehlsschritt bereit sind.

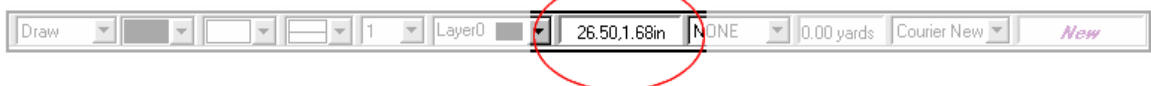
Wir nutzen die Abkürzung **RM** um einen rechten Mausklick anzuzeigen.

Die <ESC> Taste kann anstelle der rechten Maustaste genutzt werden.

Grundregeln für das Arbeiten mit der Maus sind:

- Wenn Sie etwas zeichnen, nutzen Sie die **LM** um einen Punkt einzugeben.
- Wenn Sie nicht zeichnen, nutzen Sie die **LM**, um einen Befehl auszuwählen oder eine Frage zu beantworten.
- Nutzen Sie die **RM**, um das, was Sie gerade tun, abzuschließen.
- Halten Sie die Maustaste beim Bewegen der Maus nicht gedrückt ("Drag und Drop"), wie Sie dies von anderen Programmen gewöhnt sind, einfach klicken und wieder loslassen.
- Der normale Mauszeiger sieht wie ein Pfeil aus. Zeigt sich der Mauszeiger als Sanduhr, sollten Sie warten, bis der Computer den laufenden Prozess abgeschlossen hat.
- Sobald der Mauszeiger sich außerhalb des PatternMaker Fensters befindet, werden Ihre Eingaben von PatternMaker nicht mehr erkannt.

Die Maus Koordinatenbox in der Menüleiste zeigt Ihnen die aktuelle Position des Mauszeigers.



Das sind die Standard X-Y-Koordinaten. Die erste Zahl entspricht der X bzw. horizontalen Position, die zweite Zahl gibt die Y bzw. vertikale Position an (siehe auch X- und Y-Koordinaten²⁶⁾ für weitere Details). Diese Zahlen entsprechen je nach Grundeinstellung entweder Zoll oder Zentimeter. Sie können die Einheit zu jeder Zeit umstellen, in dem Sie einfach auf die Maus-Koordinaten in der Menüleiste klicken.

Verschiedene Arten einen Befehl zu wählen

Es gibt bei PatternMaker verschiedene Wege, Befehle auszuführen: Über Icons, Menüs, Untermenüs, Eingaben in der Befehlszeile und Schnelltasten. Die meisten Befehle sind über mehr als einen Weg aufzurufen. Nutzen Sie den Weg, der Ihnen aktuell am sinnvollsten erscheint.

Sobald Sie einen Befehl ausgewählt haben, erscheint der Befehlsname **grün** in der Status Leiste. Wenn der Befehl abgeschlossen ist, erscheint der Name in **lila**.

Icons/Symbole

Standard-Icons

Icons bzw. Symbole stehen Ihnen für eine einfache und schnelle Nutzung von PatternMaker mit der Maus zur Verfügung. Wenn Sie lernen, wie Sie die Icons benutzen, werden Sie Ihre Arbeit schneller und einfacher machen. Trotzdem besteht kein Erfordernis, die Icons überhaupt zu nutzen - alles was Sie mit Icons tun können, ist ebenso über Menüauswahl oder direkte

Befehlseingabe möglich. Nutzen Sie den für Sie angenehmsten Weg.

Sie rufen einen Icon-Befehl über die linke Maustaste auf. Mit der rechten Maustaste können Sie die entsprechende Hilfe aufrufen.

Kontextabhängige Icons

Sobald Sie einen Befehl starten, wird eine abweichende Iconanzahl in der Iconleiste angezeigt. Diese Icons stehen für verschiedene Optionen, die Sie beim Ausführen des Befehls auswählen können. Die angezeigten Icons hängen vom ursprünglich aufgerufenen Befehl und den damit zusammenhängenden Optionen ab.

Beispiel: Beim ersten Start von PatternMaker befindet sich nichts im Arbeitsbereich, daher erscheint das VERSCHIEBEN-Icon nicht, einfach deshalb, weil es nichts zu verschieben gibt. Nachdem Sie ein Objekt gezeichnet haben, erscheint (neben einigen anderen) auch das VERSCHIEBEN-Icon.

Beispiel: Wenn Sie den VERSCHIEBEN-Befehl aufrufen, werden die Icons angezeigt, die Sie während des Verschiebens benutzen können.

Denken Sie daran, dass nicht alle Befehle über Icons dargestellt werden - falls Sie für einen bestimmten Befehl kein Icon angezeigt bekommen, können Sie ggf. dieses Icon trotzdem über das Menü aufrufen.

Menüs

Sie können die Menüs am oberen Rand mit der Maus auswählen. Sobald das Menü aufgeklappt, klicken Sie auf den von Ihnen gewünschten Befehl. Das funktioniert hier wie in anderen Windows Programmen.

Ein Menüeintrag mit einem rechts stehenden Pfeil führt zu einem weiteren Untermenü.

Sofern ein Menüeintrag nicht verfügbar ist, wird er grau dargestellt und kann nicht aufgerufen werden. Zum Beispiel können Sie den VERSCHIEBEN Befehl nicht aufrufen, wenn keine Objekte in der Zeichnung vorhanden sind.

Menüs über die Tastatur auswählen:

Wählen Sie ein Menü durch Drücken der <Alt> Taste zusammen mit dem in der Menüleiste je Eintrag unterstrichenen Buchstaben. Wenn das Menü aufgeklappt ist, können Sie mit den hoch/runter Pfeiltasten einzelne Menüeinträge auswählen und durch Drücken der <Enter> Taste aufrufen. Alternativ können Sie Einträge auch durch Drücken des jeweils unterstrichenen Buchstabens der im Menü heruntergeklappten Einträge aufrufen (auch hier verhält sich PatternMaker wie der Windows Standard).

Beispiel: Drücke <Alt>+A um das Datei Menü auszuwählen

Drop-Down Boxen

Viele Einstellungsbefehle können über die Drop-Down-Boxen der Statusleiste aufgerufen werden (Zeichenfarbe, Objektfüllung, Typ und Breite der Linie, usw.). Alle hier vorgenommenen Änderungen bleiben bis zu einer weiteren Änderung bestehen.

Eingegebene Befehle

Sie können jeden Befehl durch Eingabe in der Befehlszeile aufrufen. Die von Ihnen eingegebenen Zeichen erscheinen in der Befehlszeile am unteren Rand des Zeichenbereichs. Drücken Sie die <Enter> Taste und der Befehl wird ausgeführt. Die Kapitel über Menü Befehle geben Ihnen eine Liste aller für PatternMaker verfügbaren Befehle.

Manchmal weicht der eigentliche Befehlscode von der im Menü gezeigten Bezeichnung ab. Um den richtigen Befehlsnamen zu finden, schauen Sie in der Menüleiste rechts, nachdem Sie den Befehl ausgewählt haben.

Schnelltasten

Die Funktionstasten <F1> bis <F12> und verschiedene andere spezielle Tastenkürzel können zum Aufruf verschiedener Befehle genutzt werden. Diese Kurzwahl Tasten nennt man "Schnell Tasten". oder Kurzwahl Tasten. Die HotKey Befehle^[20] können zu jeder Zeit aufgerufen werden, auch wenn Sie sich gerade inmitten eines anderen Befehls befinden. So können Sie beispielsweise während der Ausführung des VERSCHIEBEN-Befehls trotzdem noch herein zoomen, um kleine Objekte besser selektieren zu können und danach wieder herauszoomen.

Die meisten HotKey Befehle können auch über Icons aufgerufen werden. Diese Icons erscheinen, nach dem Sie einen Befehl selektiert haben.

Sie werden feststellen, dass der Gebrauch der Schnell Tasten unverzichtbar bei der Nutzung von PatternMaker ist. Im Tutorial 2 erhalten Sie weitere Anleitungen über deren Funktion.

Schnell Tastenfunktion (Hot Key)

Die Schnell Tasten-Funktionen sind spezielle Funktionen, die über Eingabe von Funktionstasten oder anderer spezieller Tastaturcodes aufgerufen werden können. Einige von ihnen sind ebenfalls über Befehlsleisten oder Icons verfügbar, andere stellen Zusatzoptionen anderer Funktionen dar.

Schnell Tasten-Funktionen sind nützlich, da sie auch während der Ausführung anderer Funktionen aufgerufen werden können.

Sie können die Tastenzuordnungen umstellen (siehe Einstellungsoptionen^[66]), aber so sind sie standardmäßig belegt:

Schnell Tastenfunktionen

- <F1> Verkleinern
- <F2> In den Zeichnungsmittelpunkt vergrößern
- <F3> Auf der Mauszeigerposition vergrößern. Um ein Detail Ihrer Zeichnung zu betrachten, positionieren Sie den Mauszeiger dorthin und drücken Sie mehrmals die <F3> Taste.
- <F4> Raster an/aus. Zeigt oder verbirgt die Rasterpunkte.
- <F5> Punkte an/aus. Zeigt oder verbirgt die Konstruktionspunkte aller Objekte.
- <F6> Fangmodus wählen. Ein Dialog mit allen möglichen Fangmodi erscheint.
- <F7> Pfeile: Zeigt oder verbirgt die Gradierungspfeile. Diese Funktion schaltet zwischen drei Optionen um: keine Pfeile - nur Pfeile - Pfeile und deren Namen.
- <F8> Absolut/Maus Modus. Schaltet um zwischen Grafiktablett und Maus Modus. Diese Funktion steht nur bei installiertem Digitalisierer zur Verfügung.
- <F9> Schwenke zur Maus. Der Arbeitsbereich wird so verschoben, dass die aktuelle Position des Mauszeigers in den Mittelpunkt gelangt.
- <F11> Layer. Öffnet die Layer Dialog Box
- <F12> Seitenraster ein/aus. Zeigt oder verbirgt das Seitenraster.

Für die folgenden Funktionen halten Sie gleichzeitig die <Strg> Taste gedrückt

- | | |
|------------|--|
| <Strg> F1 | Fang kein |
| <Strg> F2 | Fang Raster. (Aktiviert das Raster, sofern es ausgeschaltet ist) |
| <Strg> F3 | Fang Endpunkt |
| <Strg> F4 | Fang nächsten |
| <Strg> F5 | Fang Ortho |
| <Strg> F6 | Fang Mittelpunkt |
| <Strg> F7 | Fang Schnittpunkt |
| <Strg> F8 | Fang außerhalb |
| <Strg> F9 | Fang gemessener Abstand |
| <Strg> F12 | Stoffbreitenraster an/aus |

Siehe auch: Anwendung der Fangmodi^[23]

Sonstige Schnelltasten:

<Bild ↑>	Verkleinern
<Bild ↓>	Vergrößern
<Pos1>	Zoom auf Mauszeiger
<Ende>	Zoom auf alles. Zeigt alle Objekte.
<Pfeiltasten>	Ausschnitt in Pfeilrichtung

Siehe auch: Ausschnitt und ZOOM 

Einen Befehl aufrufen

Nachdem Sie einen Befehl aufgerufen haben, werden Sie normalerweise mit der **LM** Taste auf ein oder mehrere Objekte klicken. Jeder Befehl besteht zumindest aus zwei Schritten, die Sie entweder vervollständigen oder abbrechen müssen, bevor Sie etwas anderes tun können. Einige der Befehle, die Sie auffordern, Dinge auszuwählen, brauchen mehr als zwei Schritte. Wenn Sie inmitten der Befehlsausführung sind, wird dies durch Anzeige des Befehlsnamen in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt.



Dann müssen Sie dem Programm durch Drücken der **RM** oder der <Esc> Taste mitteilen, dass die Auswahl abgeschlossen ist. Der Befehl wird dann zu Ende ausgeführt oder - in einigen Fällen - werden weitere Informationen abgefragt (siehe in das Referenzkapitel für schrittweise Anleitungen für jeden Befehl).

Sobald Sie einen Befehl abgeschlossen haben, erscheint der Befehlsname in **kursiv lila** in der Statusleiste. Sie müssen den aktuellen Befehl immer abschließen bzw. abbrechen, bevor Sie mit einem neuen Befehl beginnen können. Um einen Befehl abzuberechnen, drücken Sie die **RM** oder <Esc> Taste.



Der zuletzt ausgeführte Befehl bleibt "verfügbar", bis Sie einen abweichenden Befehl ausführen. Dies ist ein bequemer Weg Befehle wiederholt auszuführen, ohne Sie jeweils über das Menü oder ein Icon aufzurufen. Haben Sie beispielsweise gerade ein Dreieck gezeichnet, können Sie umgehend weitere zeichnen, in dem Sie einfach mit der Maus einen neuen Startpunkt vorgeben.

Stellen Sie fest, dass der von Ihnen gewünschte Befehl nicht ausführbar ist und Sie nichts mehr tun können, werfen Sie einen Blick auf die Statusleiste. Vermutlich befindet sich dort ein Befehlsname in **grün**. Grün bedeutet hier, dass Sie diesen Befehl noch nicht abgeschlossen haben und dass das Programm auf weitere Vorgaben wartet. An dieser Stelle gibt es zwei Möglichkeiten:

- Wenn Sie den aktuellen Befehl nicht ausführen möchten, klicken Sie mit der **RM** oder der <Esc> Taste, bis der Befehl in der Statusleiste in **lila** erscheint (ggf. müssen Sie mehrmals drücken oder klicken). Sobald der Befehl in **lila** erscheint, ist er nicht mehr aktiv und Sie können nun mit einem anderen Befehl beginnen.
- Wenn Sie die Ausführung des Befehls noch nicht abgeschlossen haben und unsicher sind, was das Programm von Ihnen nun erwartet, schauen Sie in der Befehlszeile nach. Dort steht, was das Programm von Ihnen erwartet.

Siehe auch:

Objekte und Punkte auswählen 

Befehlswiederholung

Wenn Sie mit der Maus wieder in den Zeichenbereich klicken, nachdem Sie einen Befehl ausgeführt haben, wird der letzte abgeschlossene Zeichenbefehl wiederholt. Dadurch ist es möglich, viele Objekte zu bearbeiten oder zu erstellen ohne jedes mal den Befehl neu aufzurufen bzw. einzugeben. Sofern Sie nicht sicher sind, welcher Befehl der letzte war, können Sie dies rechts in der Statusleiste erkennen (letzter Befehl in *lila* (und in englisch. d. Übersetzer) angezeigt)

Seien Sie bitte vorsichtig! Nicht wahllos in den Zeichenbereich klicken - schnell hat man einen Befehl wiederholt, ohne es zu wollen.

Und nochmal: Wenn Sie nicht genau erkennen, was der Computer auszuführen versucht, schauen Sie in der Befehlszeile nach.

Befehlsabbruch

Um einen Befehl abubrechen, klicken Sie die **RM** Taste oder drücken Sie die <Esc> Taste. Einige Befehle, die aus mehr als einem Schritt bestehen, erfordern mehrmaliges Klicken oder Drücken.

Bitte beachten Sie, dass der Befehl erst als abgebrochen gilt, sobald der Befehlsname in der Statusleiste in lila und kursiv erscheint.

Mehrfache Rücknahme/ Wiederholen

Wenn Sie einen Befehl abgeschlossen haben und feststellen, dass Sie diesen Befehl gar nicht ausführen wollten, können Sie über RÜCKGÄNGIG die dadurch vorgenommenen Aktionen ungeschehen machen.

Ab Version 7 haben Sie die Möglichkeit, mehrere Rückgängig/Wiederholen Befehle durchzuführen. Die Anzahl dieser Wiederholungen legen Sie bei den Programmeinstellungen fest. Je mehr Schritte Sie hier einstellen umso mehr Speicher und Prozessorleistung wird Ihrem Rechner abverlangt. Dadurch kann sich die Leistung Ihres Computers verlangsamen. Stellen Sie die Anzahl auf den für Sie sinnvollen Wert ein, voreingestellt ist die neunfache Möglichkeit.

Siehe auch:

RÜCKGÄNGIG 
WIEDERHOLEN 

Punkt- und Objektauswahl

Die Auswahl von Objekten oder Punkten ist der zweite Schritt in jedem Bearbeitungsprozess, nachdem Sie einen Befehl aktiviert haben. Die meisten Befehle erfordern die Auswahl von einem oder mehreren Objekten oder Punkten. Und so läuft die Standardroutine ab:

- Klicken mit der **LM** einmal auf das, was Sie auswählen möchten. Wenn Sie Punkte selektieren möchten, versuchen Sie den Fang Endpunkte zu benutzen (<Strg>+<F3>). Der Mauszeiger springt dann präzise zum nächsten Punkt. Aber Sie können auch die Zoom-Befehle  benutzen, um die zu bearbeitende Fläche besser einzusehen.
- Falls Sie Objekte auswählen, klicken Sie in der Nähe der Umriss - nicht in die Mitte des Objekts.
- Ein Objekt wird aufleuchten, sowie es angeklickt ist - ein Punkt wechselt die Farbe, er wird rot.
- Wenn sie die Auswahl beendet haben, klicken Sie die **RM**. Der Befehl wird dann zum nächsten Schritt weiterschalten.

Einige Bearbeitungsbefehle arbeiten nur mit einem Objekt oder Punkt. In diesen Fällen wird die erste Auswahl verworfen, sobald Sie eine zweite Auswahl treffen. Andere Befehle wie TRENNEN oder VERBINDEN brauchen zwei ausgewählte Objekte, eins nach dem anderen. Der Rest der Befehle arbeitet mit beliebig vielen Objekten.

Beachte: Sie können die Auswahl von Punkten und Objekten nicht mischen. Objekte werden mit

den **Bearbeiten** Menü und Punkte mit dem **Punkt** Menü bearbeitet und ausgewählt

Es gibt drei Wege um Objekte oder Punkte auszuwählen:

Eins nach den andern 

Auswahl Fenster 

Auswahl alle 

Auswahl Eins-nach-dem-Andern

- Klicken Sie auf das Objekt oder den Punkt: **LM, LM, LM...** bis jedes der gewünschten Objekte/Punkte hervorgehoben dargestellt ist.
- Bestätigen Sie die Auswahl - Klick **RM**

Auswahl Fenster

- Drücken Sie <w> oder klicken Sie auf des Fenster-Icon
- Markieren Sie eine Ecke des Auswahlbereichs -- **LM**
- Ziehen Sie die Maus diagonal zur anderen Ecke des Auswahlbereichs -- **LM**

Jedes Objekt, das einen Punkt innerhalb des Auswahlfensters besitzt, wird nun ausgewählt (hervorgehoben).

Über das Auswahlfenster können Objekte nicht von der Auswahl ausgeschlossen werden

- Bestätigen Sie die Auswahl -- **RM**

Beachten: Sie können das Auswahlfenster zusammen mit der vorher beschriebenen Methode nutzen, indem Sie nach der Einzelauswahl die Auswahl fortsetzen und das Fenster aufrufen

Auswahl alles

- Klicken Sie auf das Alle Symbol oder drücken Sie <A>. Jeder sichtbare Punkt (und damit auch jedes sichtbare Objekt) in der Zeichnung wird hervorgehoben dargestellt (ausgewählt):

Beachte: Objekte auf einem deaktivierten Layer werden nicht ausgewählt.

- Bestätigen Sie die Auswahl -- **RM**.

Beachte: Sie können "Alle Objekte auswählen" zusammen mit einer oder beiden vorher beschriebenen Methoden ausführen, bis Sie die Auswahl abgeschlossen haben.

Auswahl aufheben

Wenn Sie versehentlich etwas ausgewählt haben, klicken Sie nochmals darauf (**LM**) um die Auswahl aufzuheben. Ein Objekt wird dann nicht mehr hervorgehoben oder ein Punkt zu seiner ursprünglichen Farbe zurück kehren (nicht mehr rot).

Anwendung der Fang-modii

Eine der hilfreichsten - und oft zu selten genutzten - Funktion von PatternMaker sind die vielen Fang Modii.

Mit Hilfe des Fang Modus springt der Mauszeiger genau an die von Ihnen gewünschte Stelle, so dass Sie den Mauszeiger nicht genau "auf den Punkt" bringen müssen. Wenn Sie sich z. B. in einem Fang Modus Endpunkt befinden und mit der Maus eine Stelle anklicken, wird der nächste Punkt gesucht und nicht mit der Stelle begonnen an der sich der Mauszeiger befindet. Dadurch ist es möglich einen Punkt 100% genau anzusteuern.

Häufig werden Sie inmitten eines Befehls den Fang Modus umstellen müssen. Daher kann der Fang Modus über Icons oder Schnellasten eingestellt werden.

Beispiel:

Verschiebe den Endpunkt der oberen hinteren Mitte eines Rockes auf einen Rasterpunkt

1. Rufen Sie den VERSCHIEBEN Befehl auf.
2. Wählen Sie das zu verschiebende Teil. **LM** auf den Hinterrock, **RM** um die Auswahl zu bestätigen

3. Stellen Sie den Fang Modus auf Endpunkt: <Strg>+<F3>.
4. Dirigieren Sie Ihren Mauszeiger in die Nähe des Punktes. Der Mauszeiger springt auf den Endpunkt, mit **LM** auswählen
5. Stellen Sie den Fangmodus auf Raster: <Strg>+<F2>. Mauszeiger springt auf Rasterpunkte.
7. Wählen Sie die neue Position: **LM** auf einen Rasterpunkt.
8. VERSCHIEBEN Befehl ist fertig.

Hier sind die üblichsten Fang Modi:

Name: **Fang Kein**
HotKey: <Strg>+<F1>
Auswirkung: Deaktiviert jeden Fang Modus.
Wann sinnvoll: Wenn Sie den Mauszeiger normal bewegen wollen.

Name: **Fang Raster**
HotKey: <Strg>+<F2>
Auswirkung: Der Mauszeiger springt von einem Rasterpunkt zum anderen (die Rastergröße können Sie einstellen).
Wann sinnvoll: Ausrichten der Objektkanten; Objekte oder Punkte schnell um die Rasterbreite verschieben.

Name: **Fang Endpunkt**
HotKey: <Strg>+<F3>
Auswirkung: Der Mauszeiger springt auf einem Endpunkt eines Objekte
Wann sinnvoll: Erforderlich, um einzelne Punkte zu verschieben, sehr gut auch um Rotationsachsen auszuwählen.

Die anderen Fang Modi werden in den Tiefer einsteigen  Teil erklärt.

Spezielle Auswahltips

- Falls sich die Auswahl schwierig gestaltet, machen Sie über den PUNKTE ANZEIGEN Befehl (<F5>) Punkte sichtbar und/oder zoomen Sie auf den Mauszeiger (<F3>), um einen besseren Überblick zu erhalten.
- Polygon Objekte markieren Sie über **LM** auf einem enthaltenen Punkt oder an einer Kante (nicht innerhalb des Objektes klicken).
- Beachten Sie, dass X-arc Punkte (Steuerpunkte) nicht auf dem - sondern in der Nähe des Polygons liegen.
- Durch das Anklicken eines Punktes wird immer des gesamte Objekt ausgewählt (am einfachsten über den Fang Modus  Endpunkt).
- Sie können keine Objekte von gesperrten Layern auswählen (siehe Layer sperren ).
- Bei einigen Funktionen verlangt PatternMaker nicht die Angabe eines Punktes sondern eines zwei Punkte verbindenden Segments. Klicken Sie mit der Maus einfach auf das entsprechende Segment.
- Bei Textobjekten klicken Sie an die untere linke Ecke.
- Bei Symbol Objekten klicken Sie auf den Ansatzpunkt.
- Bei Bemaßungsobjekten klicken Sie auf einen der Endpunkte.
- Drücken Sie zur Bestätigung der Auswahl auf die **RM** oder die <Esc>-Taste

Oft liegen mehrere Punkte oder Objekte so dicht beieinander, dass es schwierig ist, den richtigen Punkt zu finden. Es gibt mehrere Lösungen, damit klar zu kommen.

- Falls Punkte von 2 Objekten auf denselben Koordinaten liegen, heben sich die X-Markierung gegeneinander auf und sind nicht sichtbar. Schieben Sie eines oder mehr Objekte auf ein anders Layer und schalten Sie die Layer aus. (Siehe Layeranwendung ). Damit sind sie

unsichtbar geworden und Ihre Arbeit wird erleichtert.

- Die Identifizierungsleiste^[147] ist ebenso von großer Hilfe, wenn man herauszufinden versucht, warum ein Punkt nicht angeklickt werden kann. Manchmal hat ein Objekt mehrere Punkte auf denselben Koordinaten liegen oder zwei verschiedene Objekte haben am gleichen Ort Punkte. Die Identifizierungsleiste hilft bei der Suche.
- Lesen Sie alles über das **NEUE** Punktauswahlfenster^[25].

Um ein Objekt zu finden, von dem Sie wissen, dass es vorhanden ist, daß Sie aber nicht finden können, prüfen Sie folgende Punkte:

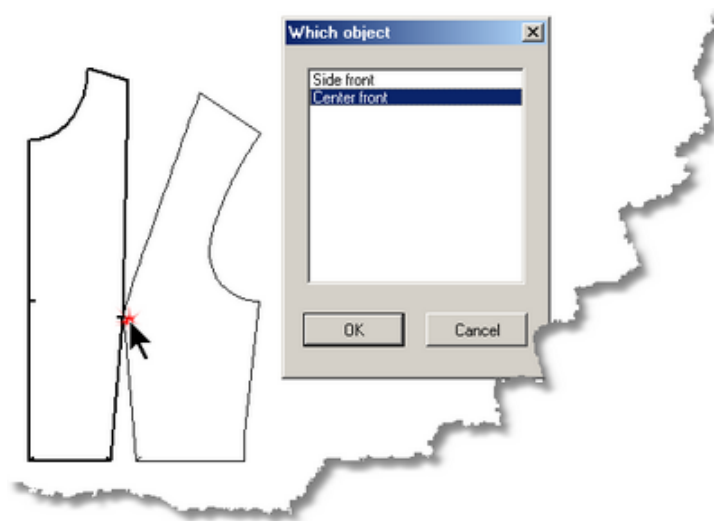
- Objekte außerhalb des Zeichenbereich: Der einfachste Weg ist es, "Zoom All" vom Menü **Ansicht** zu wählen. Sie können auch die Schnelltasten oder die Icons nehmen (Siehe ZOOM und AUSSCHNITT Funktionen).
- Layer Aus: Falls ein Objekt nicht gezeigt wird, weil es auf einem ausgeschaltetem Layer liegt, kann man es nicht markieren. Gehen Sie in den LAYER Befehl um alle Layers abzuschalten bevor Sie einen Befehl geben. Für mehr Informationen über Layerein- und -ausschaltung siehe Der Einsatz von Layern^[82].

Anwendung des Punktauswahlfensters



Manchmal, wenn Sie einen Punkt markieren müssen, werden Sie mehrere Objekte finden, die Punkte am gleichen Ort haben. Falls die Objekte übereinander gestapelt sind, kann es schwierig bis unmöglich werden, den richtigen Punkt zu finden. Sie können diese Klippe umschiffen indem Sie die Layers wechseln oder den Befehl IN DEN VORDERGRUND SCHIEBEN oder IN DEN HINTERGRUND SCHIEBEN benutzen. Aber am leichtesten ist es mit dem neuen Punktauswahlfenster.

Wenn Sie einen Punkt an einer Koordinaten anklicken, an dem sich Objekte überlappen, öffnet sich ein Auswahlfenster (Welches Objekt?), das alle Objekte aufzählt, die davon betroffen sind. Sollten die Objekte Namen haben (OBJEKTNAME), werden diese aufgelistet. Wenn nicht werden sie als "Unbenannt" aufgeführt. Wenn Sie ein Objekt von dieser Liste anklicken, wird es auf dem Bildschirm hervorgehoben. Mit der Taste "OK" bestätigen Sie Ihre Auswahl und können jetzt den Punkt in diesem Objekt bearbeiten.



Siehe auch:

Spezielle Auswahltypen^[24]

X- und Y-Koordinaten

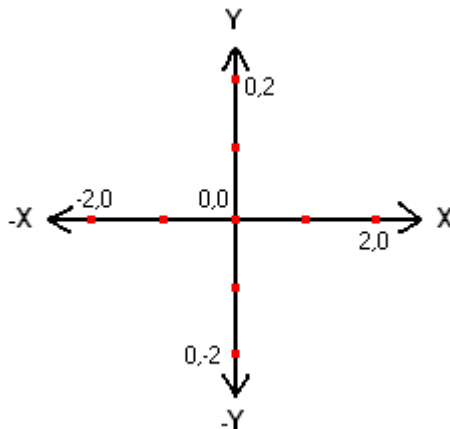
Bei der Größe des riesigen Zeichenbereich, der in alle Richtungen nach unendlich reicht, muß ein Navigationssystem vorhanden sein, um sich zurecht zu finden. Diese muß Ihnen helfen, während des Zeichnens PatternMaker genaue Vorgaben zu machen. Zu diesen Zwecken benutzt PatternMaker ein Rastersystem von **X-,Y-** Koordinaten, ähnlich wie N, S, O, W bei Landkarten.

Falls die letzte Mathe-Stunde eine Weile her ist, hier ein kleiner Auffrischkurs:

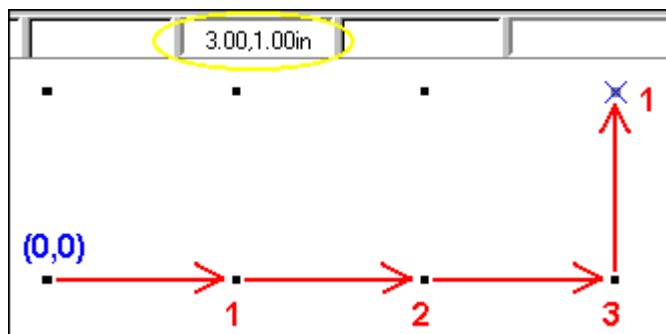
Stellen Sie sich eine horizontale (waagrechte) und eine vertikale (senkrechte) Linie vor, die sich an einem Punkt schneiden. Dieser Schnittpunkt wird Ursprung genannt, das ist der Punkt Null ($X = 0, Y = 0$).

Jede Position auf der Fläche kann über so ein Zahlenpaar dargestellt werden. Die erste Zahl dieses Paares bezeichnet den Abstand vom Ursprung in der **X-** (oder horizontalen) Richtung. Die zweite Zahl bezeichnet den Abstand vom Ursprung in der **Y-** (oder vertikalen) Richtung. Der Ursprung hat die Koordinaten $0, 0$.

Die horizontale Gerade, die zur Rechten vom Nullpunkt weiterläuft, ist die positive X Richtung; Lauf nach links ist die negative X Richtung. Die vertikale Gerade über dem Nullpunkt ist die positive Y Richtung, darunter befindet sich die negative Y Richtung (siehe Abbildung). Diese Geraden laufen unendlich in alle vier Richtungen.



In PatternMaker gibt die Statusleiste jederzeit Auskunft über die Position des Mauszeigers (siehe Abbildung unten) über seine Koordinaten.



Um die Position eines Punktes zu erkennen, zählen Sie die Anzahl der Einheiten (entweder Zoll oder Zentimeter je nach Programmeinstellung) zur Rechten oder Linken, und dann zählen Sie die Anzahl der Einheiten nach oben oder unten. Das sich daraus ergebende Zahlenpaar (*Koordinaten*) gibt die *Position* an.

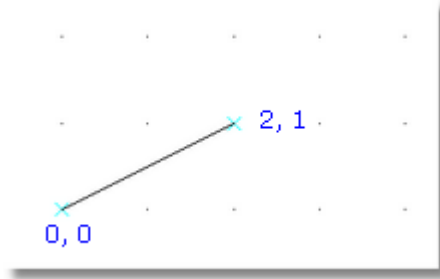
Ihre Sicht auf den Zeichenbereich ist jederzeit durch die Grenzen Ihres Bildschirms beschränkt. Der Ursprung (Nullpunkt) kann sich weit außerhalb dieses Bereiches befinden. Aber die Positionsanzeige hilft Ihnen, sich zurecht zu finden.

Wie oben erwähnt, werden Koordinaten nicht nur zu *Ihrer* Information genutzt (wenn Sie sich in der Zeichnung bewegen), sondern auch um PatternMaker Vorgaben zu machen, wo etwas hingesetzt werden soll. Es gibt vier verschiedenen Koordinatentypen, die Sie nutzen können: absolute^[27], relative^[27], polare^[27], und relativ polare^[27].

Absolute Koordinaten

Irgendwo im Zeichenbereich befindet sich der "0,0" Punkt - die Stelle, an der die horizontale Gerade auf die vertikale Gerade trifft. In der Praxis werden Sie nicht wirklich daran interessiert sein, wo sich dieser Punkt befindet. Sie sind damit beschäftigt zu zoomen und den Ausschnitt zu ändern und werden gar nicht merken, wo sich "0,0" befindet. Aber es ist wichtig, sich darüber im klaren zu sein, dass dieser Punkt existiert, da sich darüber die Zahlen der Mauskoordinaten in der Statusleiste erklären.

Absolute Koordinaten sind immer vom 0,0 Punkt bzw. dem Ursprungspunkt gemessen. Punkt (2,1) ist beispielsweise zwei Einheiten zur rechten des Ursprungs und eine Einheit unterhalb des Ursprungs.



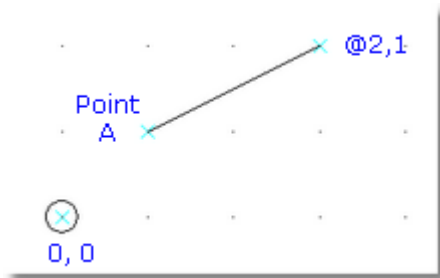
Relative Koordinaten

Viel entscheidender für Ihre normale Arbeit ist die Idee der "relativen" Koordinaten. Diese bedeuten einfach, dass Sie statt vom Ursprung vom letzten Punkt abmessen.

Beispiel:

Sie sind schon einige Zeit durch die Zeichnung geschwenkt, haben gezoomt und nun keine Idee mehr, wo Sie sich genau befinden. Nun wollen Sie ein 3 x 5 cm großes Rechteck zeichnen. Sie könnten, von den Koordinaten 0,0 ausgehend, die Konstruktionspunkte 3,5 zeichnen, aber wer weiß schon, wo sich dieser Punkt 0,0 gerade befindet?

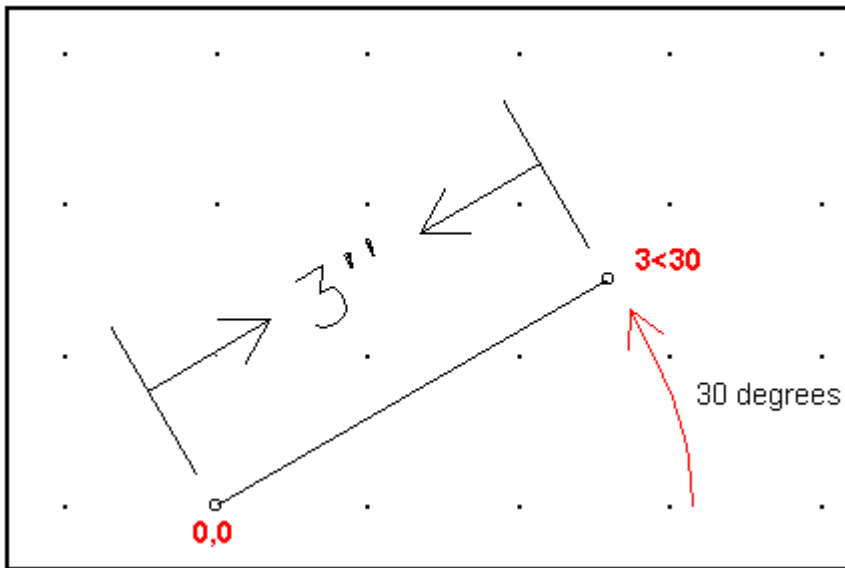
Das "@" Zeichen zeigt an, dass die nächsten von Ihnen eingegebenen Koordinaten als relativ zu betrachten sind. Punkt A wäre beispielsweise an Position (1,1), wenn Sie für den nächsten Punkt **@2, 1** eingeben, würde er zwei Einheiten zur rechten und eine Einheit über Punkt A positioniert. Die absoluten Koordinaten wären (3,2), aber das brauchen Sie zum Zeichnen der Strecke nicht zu beachten.



Polare Koordinaten

Polare Koordinaten sind etwas anders als die Standardkoordinaten. Sie messen Abstand und Grad, nicht Abstand und Abstand. Polare Koordinaten erscheinen als zwei durch ein Winkelzeichen < getrennte Zahlen. Die erste Zahl ist der Abstand und die zweite Zahl der Winkel in Grad. Winkel werden von einer im Ursprung (0,0) beginnenden und nach rechts verlaufenden

Basislinie gemessen. Positive Winkel laufen nach oben, negative nach unten. Die durch **3<30** bezeichnete Position befindet sich drei Einheiten vom Ursprung entfernt im Winkel von 30° (diagonal nach oben).



Sie können polare Koordinaten ebenso mit dem @ Zeichen relativ, also ausgehend vom letzten Punkt angeben wie in relative Koordinate [27], oben.

Übung: Koordinaten in der Praxis

Wenn Sie Koordinaten eingegeben, müssen Sie dem Programm nicht mitteilen, welchen Typ Sie benutzen wollen. Fangen Sie einfach mit den Übungen an, PatternMaker wird es bei Ihrer Eingabe feststellen.

Übung 1: Zeichnen Sie eine 6 cm lange horizontale Strecke

- Rufen Sie den STRECKE Befehl auf
- Klicken Sie mit der **LM** an irgend einer Stelle im Zeichenbereich um einen (Anfangs)Punkt festzulegen
- Geben Sie @6, 0 ein und drücken <Enter> (Leerzeichen nach dem Komma ist möglich)

Übung 2: Zeichnen Sie eine 4 cm lange Linie abwärts vom Ursprung

- Rufen Sie STRECKE auf
- Geben Sie 0, 0 ein und drücken <Enter>
- Geben Sie 0, - 4 ein und drücken <Enter>

Falls Sie die Linie nach Ihrer Eingabe nicht sehen können, drücken Sie die <Ende> Taste, um alles zu sehen

Übung 3: Zeichnen Sie eine 5 cm zur linken und 2 cm nach oben gehende Linie

- Rufen Sie den STRECKE Befehl auf
- Klicken Sie mit der **LM** an irgend einer Stelle im Zeichenbereich, um einen (Anfangs)Punkt festzulegen
- Geben Sie @5, 2 ein und drücken <Enter>

Übung 4: Zeichnen Sie eine 7,5 cm lange im Winkel von 45° liegende Strecke

- Rufen Sie den Strecke Befehl auf
- Klicken Sie mit der **LM** an irgend einer Stelle im Zeichenbereich, um einen (Anfangs)Punkt festzulegen
- Geben Sie @7 . 5<45 ein und drücken Sie <Enter> (Leerzeichen nach dem < ist möglich)

Übung 5: Zeichnen Sie ein 10 x 4 cm großes Rechteck über den Ursprung.

- Rufen Sie den RECHTECK Befehl auf
- Geben Sie -2, -5 ein und drücken Sie <Enter> (absolute Koordinaten)
- Geben Sie @10, 4 ein und drücken Sie <Enter> (relative Koordinaten) Der Ursprung (0, 0) sollte sich in Mittelpunkt Ihres Rechteckes befinden.

Im Tutorial 3 finden Sie mehr Übungen zu den verschiedenen Arten, Punkte einzugeben.

3.1 Ihr Maßschnitt

Was sind Makros?

Jedes PatternMaker Makro ist eine kleines über PatternMaker laufendes Computerprogramm. Darin ist die Konstruktion eines Schnittes Schritt für Schritt festgehalten. Um diesen Schnitt für Sie benutzbar zu machen, werden Sie nach bestimmten Vorgaben und Ihren Maßen gefragt. Das Programm konstruiert darauf hin Ihren Maßschnitt. Die Berechnungen und Konstruktionsschritte sind die gleichen, die ein Schnittmacher von Hand durchführt. Das entstandene Schnittmuster besteht aus Polygon-Objekten, zusätzlich Textobjekte und Symbolobjekte. Diese Objekte können Sie wie jedes andere von Ihnen gezeichnete Objekt verändern. In anderen Worten, sobald Sie mit einem Makro einen Schnitt erstellt haben, können Sie diesen verändern, wie Sie wollen.

Eine Damenbasiskollektion erhalten Sie mit dem Programm. Andere Kollektionen können einzeln dazu gekauft werden.

Was spricht für Makros?

Waren Sie auch schon frustriert über nicht sitzende Schnitte? Oder kaufen Sie Schnitte, die an Ihren Hüften aber nicht über den Busen passen? Wünschten Sie nicht, Sie könnten Ihre Schnitte nach Ihren Maßen neu zeichnen, anstatt die Maße des Schnittverlages zu verwenden? Fasziniert Sie der Gedanke, Schnittmuster von Grund auf selbst zu erstellen oder brauchen Sie nur einen Einstieg? Makros könnten die Antwort auf diese Fragen sein .

Das Makrosystem von PatternMaker erstellt passgenaue Schnittmuster auf der Basis Ihrer individuellen Maße. Nicht nur Grundschnitte - die meisten Makros erstellen komplette nähfertige Schnittmuster. Sie können eine ganze Garderobe mit der einmaligen Eingabe Ihrer Maße in eine Maßtabelle erstellen. Sie müssen dabei keine Fachkenntnisse über Schnittkonstruktion besitzen. Und sollten Sie diese besitzen, werden Sie die Schnitte als Ausgangsbasis für Ihr eigenes Design verwenden können.

Das Makro System bietet Ihnen eine hohe Flexibilität und Erweiterungsmöglichkeiten. Viele verschiedene Designer können Makros generieren, die mit PatternMaker arbeiten. Sie sind nicht auf die Schnitte beschränkt, die mit dem System geliefert werden.

Wird es wirklich passen?

Die bis jetzt erhältlichen PatternMaker Makros basieren auf einem skandinavischen Schnittsystem, das bereits seit vielen Jahren bei Schnittdirektrizen und Schneidern im Einsatz ist. Die beigelegte Makrokollektion wurde von der finnischen Schnittdirektrice Leena Lähteenmäki entwickelt und alle Schnitte wurden mit vielen verschiedenen Körperformen und Größen getestet. Das Ergebnis war, dass sie beinahe jeder Figur gerecht wurde, egal ob groß oder klein, dick oder dünn. Ganz wichtig ist, dass die Maße leicht zu nehmen sind und den Maßenleitungen leicht gefolgt werden kann. Natürlich kann es vorkommen, daß Sie noch Anpassungen vornehmen müssen, z.B. bei einer Asymmetrie. Da ist es leichter mit einem Schnitt anzufangen, der bereits für Ihre Maße konstruiert wurde. Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft oder Sie eine Änderung durchführen möchten, haben Sie in wenigen Sekunden mit dem Makro einen neuen Schnitt

erstellt.

Ja, aber passt es auch wirklich MIR?

Unsere Makroschnitte passen über einen weiten Bereich an Größen und Figuren, aber kein Designer kann einen Schnitt programmieren, der jedem angegossen passt wie ein Handschuh. Wenn Sie ein spezielles Passproblem haben, z. B. einen asymmetrischen Körper, könnte es erforderlich sein, dass Sie Korrekturen am Schnittmuster vornehmen müssen. Dazu sind die Makros ein sehr guter Ausgangspunkt, denn hier stimmen die Weiten und Längen. Sollte wirklich einmal was nicht passen und Sie wissen nicht, wie Sie Ihr Passproblem in den Griff bekommen, holen Sie sich Hilfe bei Ihrem Händler, im Mailforum oder bei PatternMaker direkt.

Die meisten dieser Schnitte erfordern mittlere bis fortgeschrittene Nähkenntnisse. Wenn Sie noch nicht wissen, wie Sie Kleidungsstücke zusammensetzen, einen Reißverschluss einsetzen, etc. sollten Sie sich neben den Makro-Anleitungen und diesem Handbuch auch noch mit allgemeinen Nähanleitungen auseinandersetzen. Bitte, übereilen Sie nichts. Wir können Ihnen Schnittmuster zur Verfügung stellen, aber es ist an Ihnen daraus die besten Kleider zu machen. Für Anfänger ist das Rock-Makro zum Einstieg ideal. Fortgeschrittene und Schnittdesigner arbeiten am besten mit einem Grundschnittmakro, um davon ausgehend Ihre eigenen Schnitte zu erstellen.

Was gibt es noch?

Die PatternMaker Deluxe und die Home Version beinhalten die Damenkollektion Nummer 1. Die Expert- und Marker Versionen enthalten drei Kollektionen Ihrer Wahl. Viele andere Kollektionen werden daneben noch angeboten. Um sich über unser aktuelles Programm zu informieren, empfehlen wir einen Blick auf unsere Web Seite:

www.patternmaker.com

Wo soll ich anfangen?

Um mit dem Erstellen Ihrer eigenen Schnitte anzufangen, sollten Sie sich beim Maßnehmen helfen lassen. Ihr Makro-Paket enthält eine Maßtabelle mit allen für die jeweilige Kollektion erforderlichen Maßen. Stellen Sie sicher, dass Sie die für das jeweilige Makro richtige Maßtabelle benutzen. Andere Designer könnten aufgrund anderer Schnittsysteme andere Maßanforderungen haben oder die Art ein spezielles Maß zu nehmen, weicht von der anderen leicht ab.

Beachten Sie: Lassen Sie sich beim Maßnehmen helfen. Versuchen Sie nicht, sich alleine zu messen. Dadurch werden die Maße ungenau und das Ergebnis ist eine schlechte Paßform.

Als nächstes speichern Sie Ihre Maße in einer neuen Maßtabelle (siehe unten).

Anschließend starten Sie den MAKRO Befehl und wählen aus der Kollektion das von Ihnen gewünschte Modell aus. Jedes Makro wird ein wenig anders sein, aber sie funktionieren alle nach dem selben Prinzip:

- wählen Sie eine der Stiloptionen und beantworten die Abfragen
- wählen Sie eine Maßtabelle aus (oder geben Sie die Maße manuell ein)

Nachdem Sie die für das Makro erforderlichen Informationen eingetippt haben und das Makro abläuft, erscheint das Symbol der Sanduhr. Sobald die Berechnung fertig ist, sehen Sie wieder den normalen Mauszeiger.

Sollten Sie keinen Schnitt oder nur einen Teil sehen, drücken Sie die <Ende> Taste um das komplette Schnittmuster auf den Bildschirm einzupassen.

3.2 Benutzung der Makros

Jetzt sind wir soweit, um PatternMaker für seinen eigentlichen Zweck zu benutzen. In diesem Kapitel werden wir:

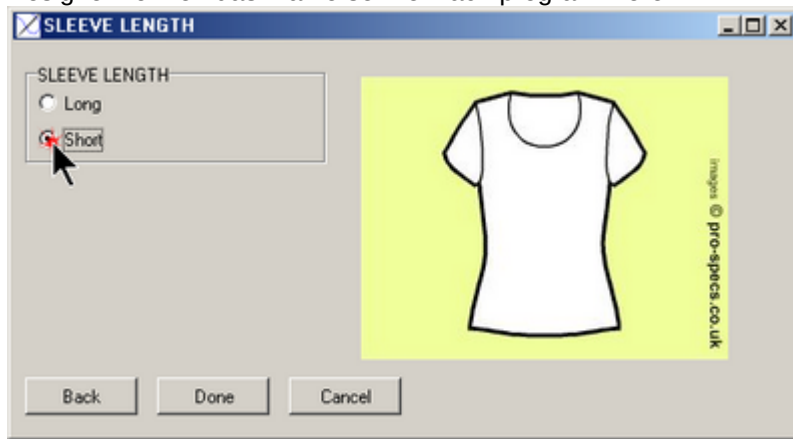
- Darüber sprechen, was Makros eigentlich sind,
- Über das richtige Maßnehmen reden,
- Sie anleiten, wie Sie Ihre Maße in eine Maßtabelle eingeben,

- Und diese Maßtabelle benutzen, um einen Maßgrundschnitt zu zeichnen,
- den Schnitt ausdrucken und zusammen zu setzen.

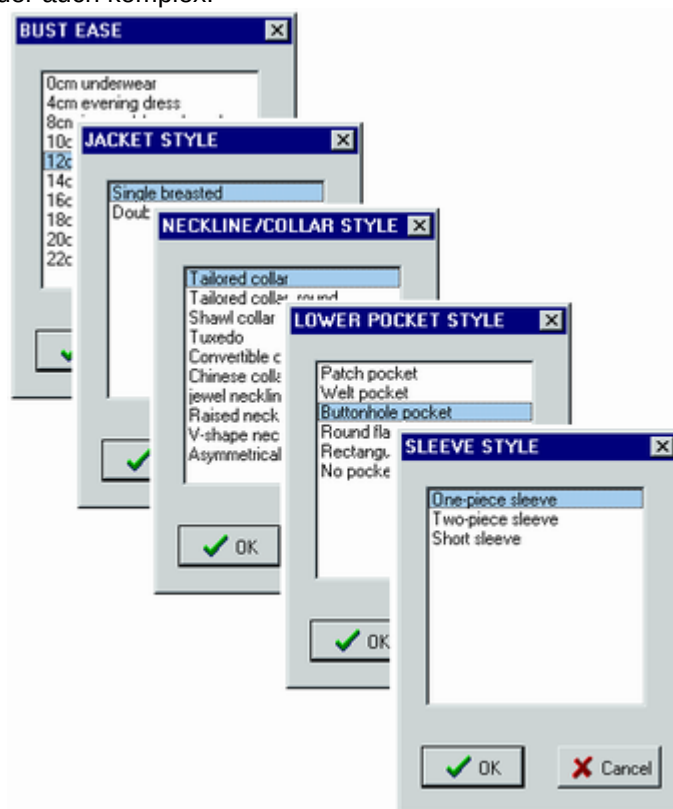
Was ist eigentlich ein Makro?

"Makro" ist unser Fachausdruck für eine vorbereitete Schnittkonstruktion. Es ist simpel gesagt eine automatische Abfolge von Konstruktionskommandos, die Sie genauso ausführen würden, falls Sie Ihren Schnitt von Hand zeichnen würden. Um einen Schnitt zu erzeugen, wird der POLY Befehl mehrfach benutzt. Um Schnittteile zu erzeugen, mit eingeschobenen Abfragen über die Stilvarianten und Maßen, es wird Text dazu gefügt und Knopfleisten und Fadenlauf werden eingezeichnet (Schnitteinzelheiten). Am Ende erscheint dann der Maßschnitt auf dem Bildschirm.

Die Designer können das Makro sehr einfach programmieren ...



...oder auch komplex:



Das Makrosystem das PatternMaker anbietet, ist „modular“. Sie haben sich nicht damit zufrieden

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken

zu geben, mit dem was ein einzelner Designer oder gar ein Verlag denkt, was ein toller Schnitt ist. Es gibt viele kreative Menschen in der ganzen Welt, die alle möglichen Arten von Makros entwickeln, die in PatternMaker laufen können.

Es ist wichtig zu begreifen, daß die Varianten, die in jedem Makro schlummern, nur vom Können des jeweiligen Designers abhängen. Einige Makros haben Schemazeichnungen; manche nicht. Einige haben die Option der Nahtzugabe, einige nicht. Manche haben Sie zu bezahlen, einige sind umsonst.

Frequently Asked Questions:

Woher kommen die Makros

Kann ich eigene Makros erstellen

Kann ich die Maße ändern, nachdem der Schnitt gezeichnet ist?

Wie wird das Makro gestartet

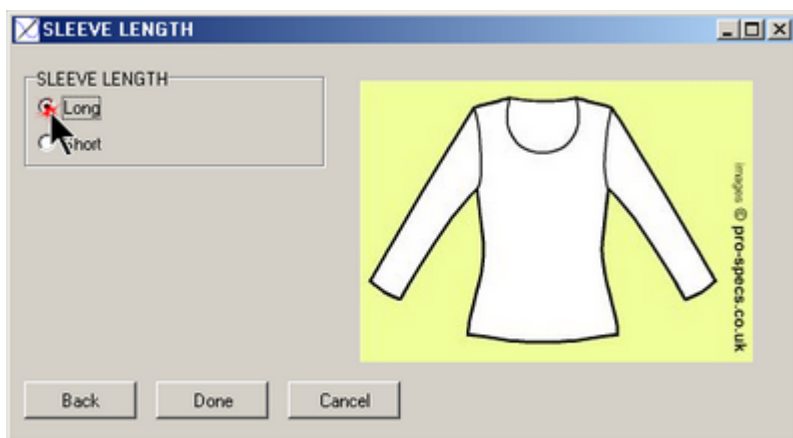
Dies sind die Grundschrte:

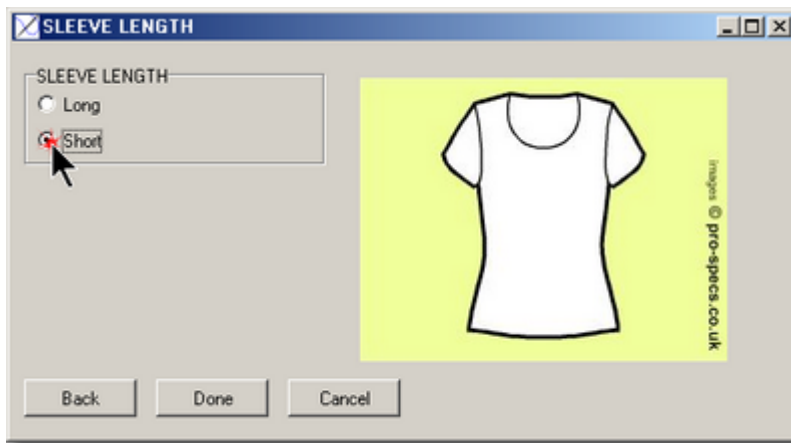
1. Klicken Sie auf das Makro Icon oder wählen Sie Makro vom **Datei** Menü.
2. Wählen Sie einen Designer.
3. Wählen Sie eine Kollektion, sofern der entsprechende Designer mehrere Kollektionen bereithält.
4. Wählen Sie ein Modellvorlage ("Makro").
5. Folgen Sie den Schritten im Makro: Wählen Sie - sofern verfügbar - Stilvarianten und geben Sie Ihre Maße ein oder rufen Sie Ihre Maßtabelle auf
6. Ihr Maßschnitt wird im Zeichenbereich erstellt!

Schemazeichnung Stilvorgabe

Die meisten Schnitte haben zumindest eine Stiloption. Diese sind in Dialog Boxen schematisch dargestellt, um die Idee des Designers zu zeigen.

Wählen Sie Ihre bevorzugt Einstellung für jede Option aus und klicken dann auf den "Weiter" oder - nach der letzten Option - auf den "Fertig" Taste.





Falls Sie etwas umstellen möchten, können Sie auf die vorhergehende Seite zurück gehen und Ihre Auswahl ändern.

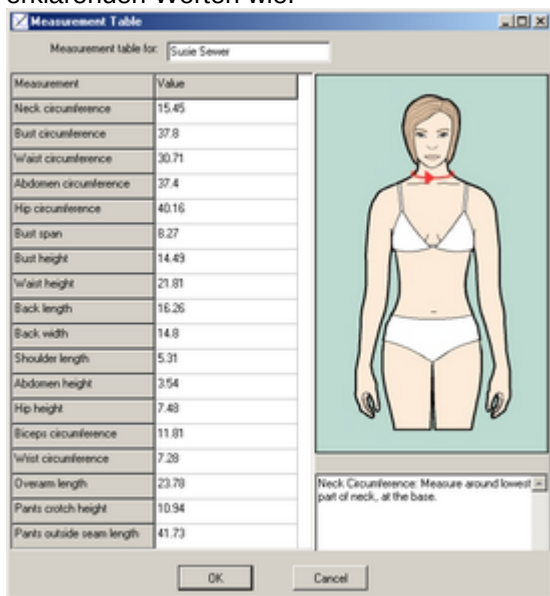
*Beachten Sie: Die schematischen Stilzeichnungen zeigen **keine** Zusammenfassung aller Ihrer Einstellungen im Makroverlauf. Bei jeder jeweiligen Darstellung geht es nur um die im Moment abgefragte Stilvorgabe. Schauen Sie sich als Beispiel die o. a. Darstellungen an. Wenn Sie einen V-Ausschnitt gewählt haben, sollten Sie sich nicht darum kümmern, wenn auf der nächsten Seite die Bilder einen runden Ausschnitt zeigen, da auf der dieser Seite nur die Ärmellänge bestimmt wird.*

Sobald Sie die Stilvorgaben abgeschlossen haben, werden Sie alle Einstellungen im fertigen Schnitt wiederfinden, auch wenn dies während der Eingabe nicht erkennbar war.

Schemazeichnung Maßanleitung

Nachdem Sie die Stilvorgaben erledigt haben, ist es Zeit die Maße einzugeben.

Jedes Maß wird von einem Bild begleitet, daß genau zeigt, wo Sie messen sollen und mit einigen erklärenden Worten wie.



Ersetzen Sie die Standardmaße mit Ihren eigenen Maßen und drücken danach die OK Taste.

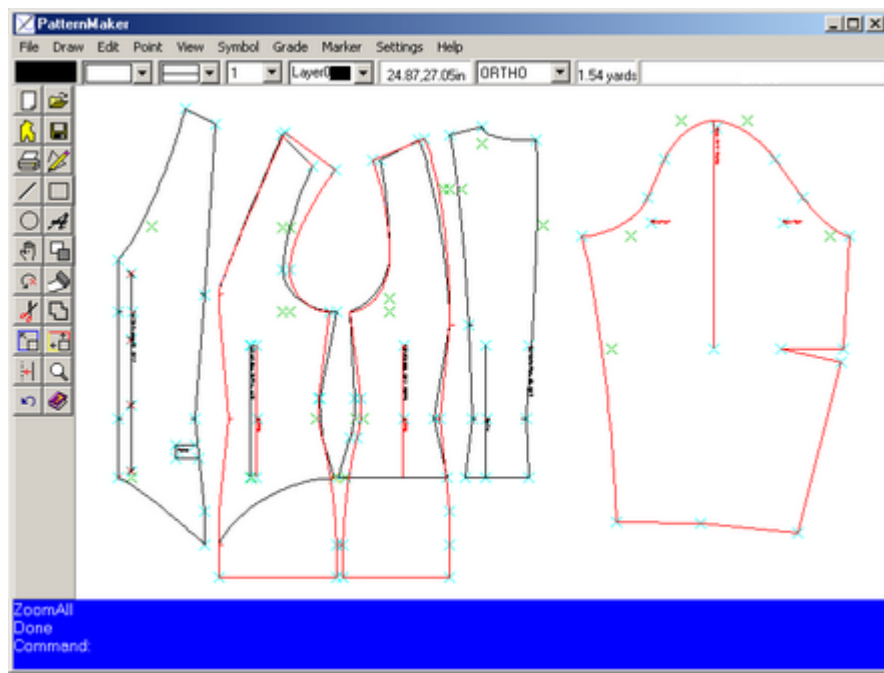
Wenn Sie den Deluxe Editor der höher besitzen, können Sie Ihre individuelle Maßtabelle speichern. Damit ersparen Sie sich das Eintippen für jeden neuen Durchlauf.

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken

Siehe auch Anwendung von Maßtabellen ³⁴, unten.

Kombination von Stilvorgaben aus verschiedenen Makros

Sie können die Stilooptionen verschiedener Makros mischen, wenn ein Schnitt eine besondere Ausstattung hat, die Sie gerne bei einem anderen Schnitt hätten. Sie können mehr als ein Makro übereinander aufrufen. Verschieben oder löschen Sie einfach Teile, die Sie nicht haben wollen. Beachten Sie, dass Sie unter Umständen einige Punkte verschieben müssen, um sicherzustellen, dass die angrenzenden Teile zusammenpassen, da sie von verschiedenen Makros sind. Zum Beispiel: Falls Sie Ärmel zur Weste hinzufügen wollen, muß sichergestellt sein, daß der Armausschnitt der Weste mit dem Armausschnitt des Schnittes übereinstimmt, aus dem Sie die Ärmel nehmen wollen.



In dem obigen Bild müssen die Punkte der Weste (schwarz) verschoben werden, um mit den Punkten der Bluse (rot) übereinzustimmen.

Verwandte Themen:

Arbeiten mit Punkten ⁵⁶

Das Erstellen einer Maßtabelle

Sie können Ihre Maße in einer Tabelle speichern und sie für verschiedene Makros benutzen. Dadurch sparen Sie Zeit, weil Sie nicht jedes Mal die Maße neu eingeben müssen, wenn Sie ein Makro starten.

Beachte: Maßtabellen sind im Basic Viewer nicht verfügbar. Wenn Sie den Basic Viewer benutzen, müssen Sie die Maße jedes Mal neu eingeben.

Jede Kollektion wird mit einer Maßtabelle geliefert, die die benötigten Maße enthält. Diese Datei hat eine Dateiendung ".mmt" oder den Namen "Mastermaßtabelle".

Richtiges Maßnehmen

Beachte: Diese Anleitung zum Maßnehmen gilt nur für die Makros der finnischen Designerin Leena Lahteenmaki. Unter Umständen setzen andere Designer hier andere "Maßstäbe". Bitte lesen Sie die Maßenleitungen für jede Makrokollektion aufmerksam durch.

Aufstellung für Leenas Damenschnittkollektion

Sie brauchen:

- 4 Stücke 2 cm breites Gummiband
- ein Maßband
- eine dünne Halskette
- eine Person, die Ihnen beim Maßnehmen hilft

Richtig maßnehmen ist schwierig. Versuchen Sie bitte nicht, Ihre Maße alleine zu nehmen! Bitten Sie jemanden Ihnen zu helfen. Stehen Sie beim Messen gerade aber entspannt. Nicht Bauch rein - Brust raus, Schultern hochziehen. Gehen Sie zum Messen nicht vor den Spiegel! Sie erhalten die besten Ergebnisse, wenn Sie zum Maßnehmen nur Unterwäsche tragen.

Binden Sie jeweils ein Gummiband um Ihren Busen, Ihre Taille, Ihren Bauch und Ihre Hüfte. Legen Sie die Bänder sorgfältig um die richtigen Stellen. Das Hüftband sollte auf der Höhe liegen, an der der Umfang Ihrer Hüfte am größten ist. Schauen Sie, ob dies am Gesäß (18-20 cm unter der Taille) oder an der Oberseite der Schenkel (25-30 cm unter der Taille) ist. Die Gummibänder müssen parallel zum Fußboden sein (waagrecht). Senkrechte Maße werden **von** und **zur** Unterseite der Gummibänder genommen. Entfernen Sie die Gummibänder wirklich erst, wenn Sie fertig sind. Bei den Weitenmaßen soll das Maßband am Körper anliegen aber nicht einschneiden. Wenn Sie das Maßband zu stramm ziehen, erhalten Sie falsche Maße.

Bis auf den Umfang der Hosenbeinweite und die Rock- bzw. Kleiderlänge sind alle Maße Körpermaße. FÜGEN SIE KEINE WEITENZUGABEN zu den Maßen zu. Das Programm macht das automatisch oder fragt Sie nach Ihren Vorstellungen. Wenn Sie Hosen oder Röcke lieber tiefer als an der normalen Taillenlinie tragen, nehmen Sie ein zweites Maß an der Stelle, wo Sie das Taillenband haben möchten. Notieren Sie dieses zweite Maß für die Maße 3, 12, 13, 17 und 18. Für alle anderen Kleidungsstücke sollte Sie Ihre natürliche Taillenlinie notieren.

GEBEN SIE VOR ALLEM ACHT AUF DIE **IN ROT GEHALTENEN MASSE**. Das sind die Balancemaße und diese sind entscheidend für den guten Sitz. Nachdem Sie alle Maße genommen haben, wiederholen Sie diese wichtigen Maße noch einmal.

Ihre Maße sollten bis auf 0,5 cm genau sein.

Name: _____

Datum: _____

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken

- 1 Halsweite: Messen um Halsansatz. Ziehen Sie die Kette nach hinten und vorne. Sie hilft Ihnen die richtige Stelle zu finden.
- 2 Oberweite: Markiert mit dem Gummiband. Messen Sie über die vollste Stelle der Brust und ziehen Sie das Maßband richtig unter der Achsel durch - hoch auf den Rücken. Halten Sie die Höhe über dem Rücken.
- 3 Taillenweite: Messen Sie über das Gummiband.
- 4 Abdomenumfang (Bauchumfang) Meßung an der Stelle, an dem die Bauchwölbung am größten ist.
- 5 Hüftumfang: Meßung an der Stelle, an der das Gesäß (oder die Oberschenkel) die größte Weite hat.
- 6 Brustspanne: Messung horizontal von Brustpunkt zu Brustpunkt. Messen Sie entlang des Gummibandes.
- 7 Brusttiefe: Meßung vom Brustpunkt hoch, nach hinten um den Hals herum zum anderen Brustpunkt. Teilen Sie das Ergebnis durch 2.
- 8 **Vorderlänge:** Meßung vom unteren Ende des Taillenbandes gerade hoch zum Brustpunkt über den Hals nach hinten zum nächsten Brustpunkt und gerade nach unten bis Unterkante Taillenband. Ergebnis durch 2 teilen.
- 9 **Rückenlänge:** Die Halskette nach vorne ziehen. Wo sie an der Halsmitte entlang läuft, liegt der Anfangspunkt der Rückenlänge gerade herunter bis Unterkante des Taillenbandes.
- 10 **Rückenbreite:** Lassen Sie die Arme entspannt nach unten hängen. Das Maß wird horizontal zwischen den Punkten, an denen Ihre Arme am Körper angewachsen sind, genommen. Das ist nicht die Achselhöhle (sondern höher!) ungefähr 10 cm unterhalb es Halsansatzes.
- 11 Schulterbreite: Meßung vom Halsansatz (Kette) bis zur Schulter Spitze. Die Schulter Spitze finden Sie, wenn Sie den Arm waagerecht hochheben und mit der anderen Hand fühlen, wo sich eine kleines Grübchen gebildet hat zwischen dem Schulterknochen und dem Armkugelgelenk. Im Zweifelsfalle halten Sie den Arm bei der Messung horizontal, damit Sie den Punkt besser finden.
- 12 Taille-Bauch: Vertikal in der vorderen Mitte von Unterkante Taillenband bis Unterkante Bauchband.
- 13 Taille-Hüfte: Vertikal über die Seite vom Unterkante Taillenband zum unteren Ende des Hüftbandes
- 14 Oberarmweite: Messen Sie die dickste Stelle des Oberarmes
- 15 Armgelenkumfang: Messung über dem Gelenkknochen
- 16 Ärmellänge: Armlänge ausgehend von der Schulter Spitze über den Ellenbogen des leicht gebeugten Arms herunter zum Handgelenk.
- 17 Seitenlänge (Äußere) Meßung von der Unterkante Taillenband über die Hüftkurve bis zum Hosenbeinsaum. Dieses Maß kann variieren von Shorts bis volle Länge.
- 18 **Sitzhöhe:** Setzen Sie sich auf einen ungepolsterte Bank oder Stuhl. Messen Sie lotrecht von der Unterkante des Taillenbandes bis zur Sitzfläche auf beiden Seiten. Nehmen Sie das längere Maß. Messen gerade folgen Sie nicht der Hüftkurve. (Diese Maß können Sie auch aus einer gut sitzenden Hose ermitteln: Messen Sie die Außen- und die Innenlänge der Hose. Die Differenz ist die Sitzhöhe).
Gewünschter Hosenbeinweite (nicht der Knöchelumfang). Ändert sich
Gewünschte Jackenlänge von Taillenband bis Saum. Ändert sich
Gewünschte Rock/Kleiderlängen vom Taillenband bis Saum. Das ändert sich von Kleidungsstück zu Kleidungsstück

WAS SIE BEIM MASSNEHMEN UNBEDINGT BEACHTEN SOLLTEN

Die wichtigsten Maße sind:

- Vorderlänge (von der Taille gerade hoch über den Brustpunkt hinten um den Hals über den nächste Brustpunkt gerade herunter zur vorderen Taille, Ergebnis geteilt durch 2)
- Rückenlänge (vom 7. Halswirbel zur hinteren Taille)
- Rückenbreite (waagrecht gemessen über die Schulterblätter von Ärmelnaht zu Ärmelnaht, ca. eine Handbreite unter dem Nacken)
- Hosen Sitzhöhe (Unterschied zwischen äußerer und innerer Hosennaht); kann sehr gut an einer gut sitzenden Hose abgemessen werden.

Wenn eines dieser Maße falsch genommen wurde, kann das Ergebnis ein Schnittmuster sein, das nicht sitzt. Es ist schwierig herauszufinden, welches Maß falsch war. Sofern ein anderes Maß falsch ist, wird Ihr Kleidungsstück entweder zu eng oder zu weit und es ist einfacher zu sehen, welches Maß korrigiert werden muss.



Normalerweise sieht der Grundschnitt mehr oder weniger entsprechend Abbildung 1 aus. Vordere und Rückenschulter fallen schräg zur Schulterkante ab. Die Armlöcher zeichnen eine Kurve nach innen. Das rückwärtige Armloch kann eher gerade verlaufen aber nie nach außen.

Sofern der Schnitt so aussieht wie Abbildung 2, also, dass das vordere Armloch stark nach innen geformt ist (a) und das hintere Armloch nach außen verläuft, wurde die Rückenbreite falsch gemessen und ist zu groß. Messen Sie die Rückenweite neu. Bitte beachten Sie, dass durch diesen Maßfehler das Kleidungsstück am Rücken zu weit und über Busen vorne zu eng wird. Daher kann dies nicht einfach am fertigen Schnitt durch Reduzierung der Rückenweite korrigiert werden. Der Schnitt muss mit den richtigen Maßen neu gezeichnet werden.

Wenn die Vorderlänge im Verhältnis zur Rückenlänge falsch ist (siehe Abbildung 3), ist das Ergebnis entweder eine in die falsche Richtung (3a) oder zu steil verlaufende Schulter (3b). Wenn Sie die Vorderlänge nach den Vorgaben von PatternMaker messen, also über den hinteren Hals und durch 2 geteilt, werden Sie seltener Maßfehler erhalten. Daher ist der Fehler meist in der Rückenlänge zu suchen.

Wenn die Schulter in die falsche Richtung fällt, ist entweder (a) die Rückenlänge zu groß und wenn eine Schulter zu steil fällt (b) ist die Rückenlänge zu klein. Ändern Sie die Rückenlänge Schrittm für Schrittm (0.5-3cm) in die benötigte Richtung ab. Kontrollieren Sie, ob dies ausreicht, den Fehler zu beheben.

Wenn die zu messende Person stramm steht ("Brust raus, Bauch rein"), kann sich daraus auch eine zu große Vorderlänge ergeben bzw. eine zu kurze Rückenlänge. Bitte stellen Sie sicher, dass die Haltung beim Maßnehmen entspannt (jedoch nicht hängend) ist.

In einigen Fällen kann ein steiler Schulterverlauf auch an der jeweiligen Körperform liegen. Dies passiert zum Beispiel bei einer großen Oberweite. Und im anderen Fall kann bei eher flacher Brust die Schulter zu gerade verlaufen.

Es gibt also auch Fälle, in denen der Schnitt korrekt ist, obwohl er sonderbar erscheint. Bei passgenauen Schnittmustern ist ein direkter Vergleich mit Normalschnitten oder Durchschnittsmaßen nicht immer hilfreich. Wenn Sie bei den Maßen unsicher sind, gibt es einen einfachen Weg sie zu überprüfen: Nähen Sie einen Grundschnitt aus Nessel. Wenn dieser passt, können Sie sicher sein, dass alle anderen Stücke aus Leenas Kollektion passen werden.

Falls Sie die Fehlermeldung erhalten:

```
value out of range in line ...  
coord (32,33,sqrt(op*op-oke*oke),-oke);
```

so bedeutet dies, dass der Maßfehler so erheblich ist, dass das Programm den Schnitt überhaupt nicht konstruieren kann. Die vordere Schulter kommt nicht mit dem Armloch zusammen. Dann ist entweder die Rückenlänge zu gering oder die Vorderlänge zu groß. Ebenso kann es sein, dass eine zu kurze Schulterbreite die Ursache ist.

Es gibt noch weitere Gründe, die Schulterbreite zu überprüfen. Wenn die Schulter zu kurz ist, wird

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken

eine innenseitige Ecke an der Stelle sein, wo die vordere oder hintere Schulter auf die Schulterkante tritt bzw. umgekehrt.

Aufstellung einer Maßtabelle

Stellen Sie eine Maßtabelle auf, indem Sie im **Einstellungen** Menü den Befehl MASSTABELLE ERSTELLEN eingeben.

- Jeder Designer gibt eine "Master Maßtabelle" vor, die als Vorlage dient und veranschaulicht, welche Maße benötigt werden und wie gemessen wird.
- Rufen Sie die **.MMT** Datei auf, die zu dem Makro gehört, das Sie benutzen wollen. Der Name der Datei steht in den Makroinstruktionen.
- Geben Sie dann Ihren Namen ein und ersetzen Sie die Standardmaße mit Ihren Maßen.
- Speichern Sie die Tabelle ab. Ihre neue Tabelle ist jetzt mit der Endung **.MTB** gespeichert, so dass Sie niemals das Original überschreiben.

Siehe auch

Maßtabelle erstellen Befehl  163

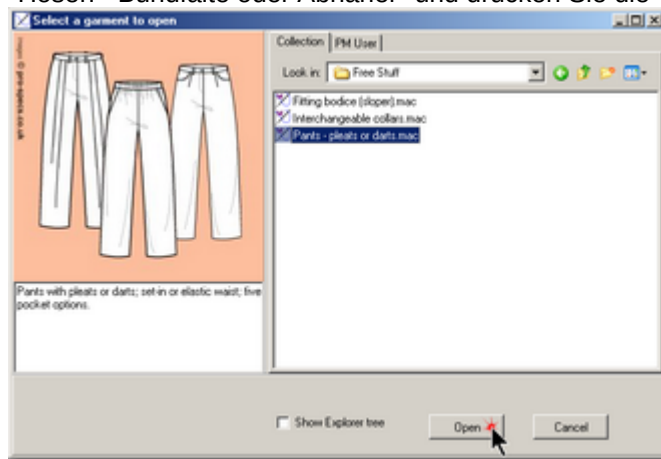
Verwendung einer Maßtabelle im Makro

- Klicken Sie auf das MAKRO-Icon

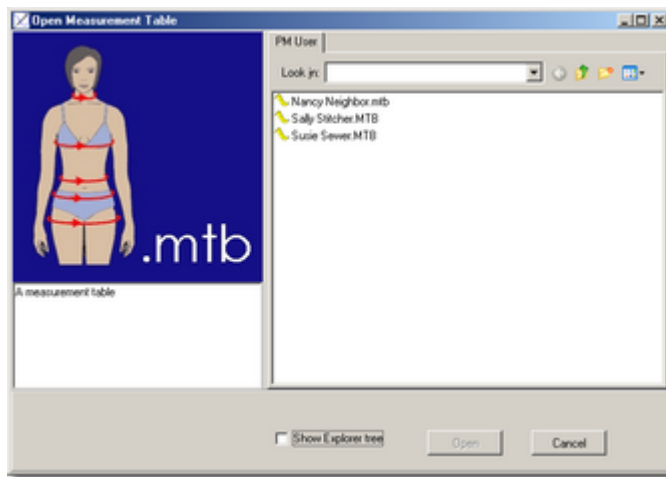


Das **Makro** LaunchPad öffnet sich.

- Wählen Sie den Designer *Leena* und die Kollektion "*Kostenlos*"
- Für dieses Beispiel nehmen wir den kostenlosen Damenhosenschnitt. Wählen Sie die Datei "Hosen - Bundfalte oder Abnäher" und drücken Sie die "Öffnen" Taste



- Dies startet die Schnittkonstruktion. In der Abfolge werden Sie nach einigen Stilvarianten des Schnittes abgefragt. Für unser Beispiel ist es egal, was Sie wählen. Drücken Sie immer nur die "Weiter" Taste.
- Am Ende der Stiloptionen öffnet sich das **Maßtabellen** Launch Pad. Dort können Sie die Maßtabelle herausuchen, die Sie jetzt brauchen.



- Die Maße innerhalb der Tabelle werden von dem Makro während seines Durchlaufes abgerufen.

Zu viele Maße?

Falls die Tabelle zu viele Maße enthält (wie es in diesem Beispiel der Damenhose der Fall ist) werden diese ignoriert.

Nicht genug Maße?

Einige Makros werden eine Maßdialogbox öffnen, obwohl Sie eine Maßtabelle angegeben haben. Das sind meistens Stilvarianten, die nicht von Körpermaßen herrühren sondern von anderen Faktoren abhängen, wie die Saumweite bei Hosen oder die Hosenbeinlänge. Diese Optionen sind vom Kleidungsstück und Stil abhängig - die Körpermaße bleiben gleich.

Ändern einer gespeicherten Maßtabelle

Wenn Änderungen an Ihrer Maßtabelle erforderlich sind, nutzen Sie die "Maßtabelle bearbeiten" im **Einstellungen** Menü.

- Ein "Öffne individuelle Maßtabelle"- Dialogbox wird aufklappen. Diese ist so angelegt daß nur auf **MTB** Dateien zugegriffen werden kann.
- Wählen Sie die zu bearbeitende Tabelle aus und drücken Sie die "Öffnen" Taste
Die Tabelle öffnet sich mit den dazugehörigen Inhalt
- Tauschen Sie die Zahlen, die geändert werden müssen, aus und klicken Sie auf "OK". Die geänderte Tabelle ist gespeichert.

Wenn Sie "OK" geklickt haben, sind die Änderungen gespeichert. Wenn Sie eine Tabelle mit den neuen Maßen wollen und aber die alte noch zusätzlich behalten, dann kopieren Sie zuerst die Tabelle, geben ihr einen neuen Namen und bearbeiten die Kopie

Siehe auch:

Maßtabelle bearbeiten Befehl ¹⁶⁴

Maßtabelle kopieren Befehl ¹⁶⁵

3.3 Stoffverbrauch und Zuschneideplan

Einstellung der Stoffbreite

Über das **Einstellungen** Menü unter Einrichten wählen Sie den Reiter *Grundeinstellungen*. Im Feld Stoffbreite tragen Sie die gewünschte Breite ein. Wenn Ihre Schnittteile auf einem doppelt genommenen Stoff ausgelegt werden, geben Sie die halbe Stoffbreite ein (Beispiel Stoffbreite 1,60 m Eingabe: 0.80 m).



Hinweis: Probieren Sie Ihr Schnittlayout mit verschiedenen Stoffbreiten aus, um zu sehen, welches die sparsamste Einstellung ist.

Nach Festlegung der Stoffbreite erscheint das Stoffbreitenraster in der von Ihnen vorgegebenen Breite und mit der von Ihrem Schnitt benötigten Länge. Das Stoffbreitenraster wird als rote Punkt/Strich Linie dargestellt. Über die Schnellasten <Strg>+<F12> schalten Sie dieses Raster ein oder aus, oder Sie benutzen dazu die Grundeinstellungen des "Einrichten" Befehls (unter **Einstellungen**).



Abschätzen des Stoffverbrauches

PatternMaker unterstützt Sie bei der Kalkulation des Stoffverbrauches. Es sind aber immer noch Sie, die einige Entscheidungen treffen muß, z. B. wie oft jedes Teil benötigt wird oder welches Teil auf dem Stoffbruch liegen soll und ob der Stoff ein- oder zweilagig genommen wird.

Nachdem Sie die Stoffbreite definiert^[40] haben, wird ein entsprechendes Stoffbreitenraster angezeigt. Dieses Raster wird mit einer roten Punkt/Strich Linie angezeigt.

Beachten: Schalten Sie das Stoffbreitenraster mit der Schnellaste <Strg>+<F12> ein oder aus. Sie können auch bei der Grundeinstellungen festlegen, ob das Raster beim Öffnen des Programms angezeigt werden soll oder nicht.

Vergessen Sie nicht, dass die anfängliche Anordnung der Schnittteile durch das Makro nicht den tatsächlichen Schnitt ergibt. Sie müssen noch über die Befehle KOPIEREN^[125], VERSCHIEBEN^[126] und DREHEN^[128] sinnvoll angeordnet werden.



Das Stoffbreitenraster verändert seine Form automatisch, wenn Sie die Teile umarrangieren und Objekte Ihrer Zeichnung zufügen.

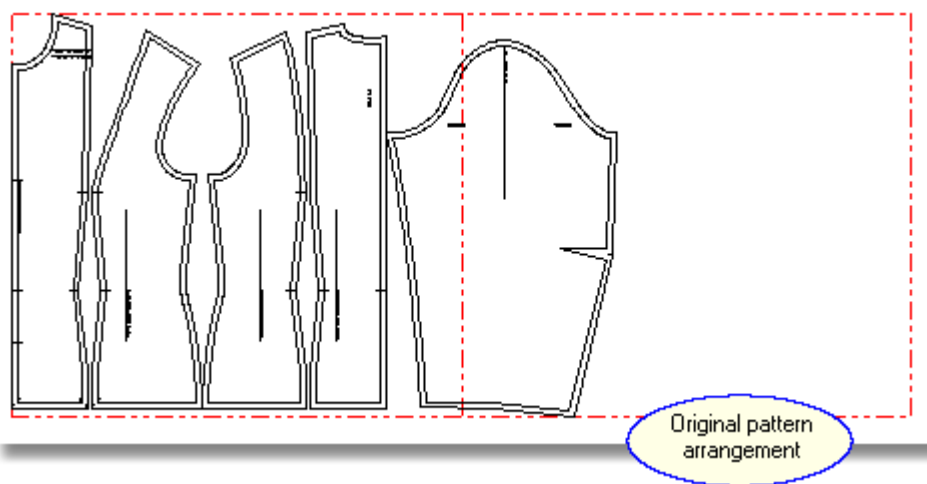
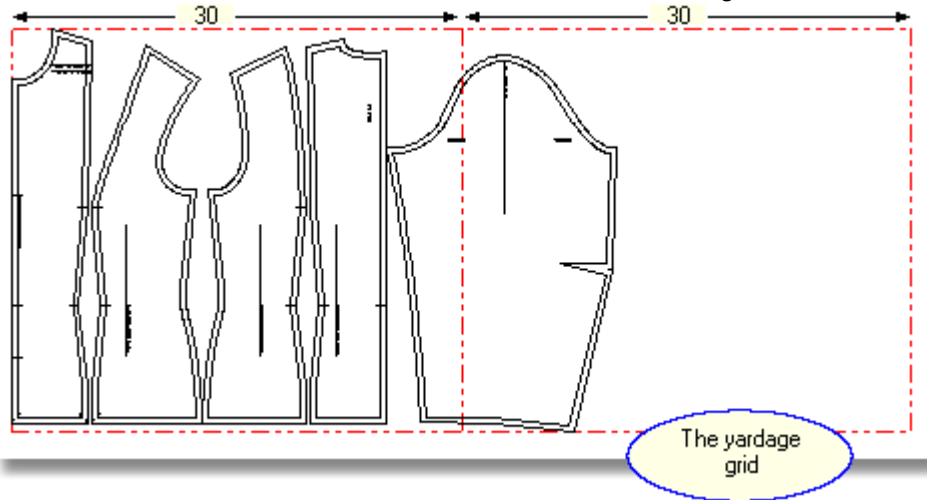
Zuschneideplan

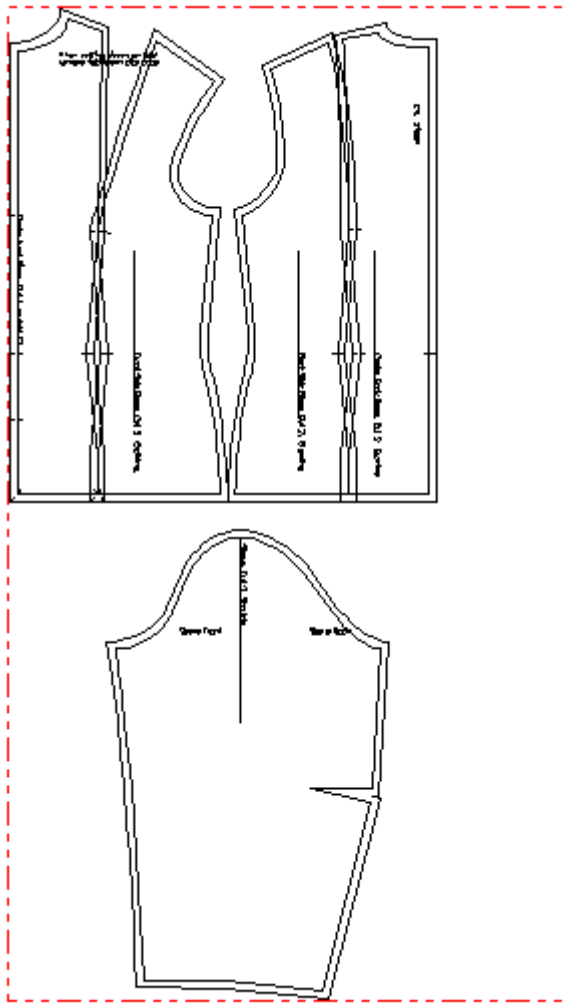
Vergessen Sie nicht, dass die anfängliche Anordnung der Schnittteile durch das Makro nicht den fertigen Zuschneideplan ergibt. Einige Teile könnten sich überlappen oder ein oder mehrere Teile überschreiten die Stoffbreite.

Mit diesen Befehlen können Sie den Zuschneideplan erstellen

- Nutzen Sie die VERSCHIEBEN und DREHEN Befehle, um Schnittteile sinnvoller anzuordnen.
- Nutzen Sie die FLIPP Befehle, um - falls erforderlich - die Ausrichtung der Teile zu ändern.

Ordnen Sie die Schnittteile derart an, dass sie die Breite ausnutzen und die Länge des Stoffbreitenrasters nach unten "mitwachsen" kann. Das Stoffbreitenraster passt sich in der Länge automatisch an, sobald Sie Teile umordnen oder Teile hinzufügen.





Die Stoffbreitenanzeige in der Statusleiste hilft Ihnen, den Stoffverbrauch im Auge zu behalten.



3.4 Ausdrucken und Zusammensetzen des Schnittes

Wie drucken Sie nun den Originalschnitt auf einem Desktop Drucker aus? Es ist einfach. Falls das Papierformat in Ihrem Drucker zu klein ist, um den ganzen Schnitt zu drucken, bricht PatternMaker den Schnitt in so viele Seiten um, wie nötig sind.

An allen vier Ecken jeder Seite ist ein Zusammensetzzeichen, die es Ihnen erleichtert, die Seiten aneinander zu fügen. Auf den Seiten sind Reihen- und Spaltennummer gedruckt und so werden sie auch zusammengesetzt.

PatternMaker arbeitet mit jedem Drucker, einschließlich Inkjet, Laserdrucker, Plotter und auch mit solchen Programmen wie WinFax

Beachten Sie, dass das Aussehen des ausgedruckten Schnittes von den Möglichkeiten Ihres Druckers abhängt. Zum Beispiel drucken einige Drucker nur schwarz, andere farbig. Auch gepunktete oder gestrichelte Linien variieren von Drucker zu Drucker, Schraffuren ebenso. Das

Programm bemüht sich, alle Schnitte gleich aussehen zu lassen, aber das ist nicht immer möglich. Aber die Schnitte haben immer die gleiche Größe und sind ähnlich im Erscheinungsbild.

Drucken

Wenn Sie einen Schnitt ausdrucken wollen, der sich auf Ihrem Bildschirm befindet, fangen Sie mit diesen einfachen Schritten an:

Wählen Sie den Drucker:

Wählen Sie "Druckeinstellungen" vom **Datei** Menü. Von der Drop-down Liste wählen Sie den Drucker aus, den Sie benutzen wollen. Falls Sie einen neuen Drucker installieren wollen, müssen Sie das vorher machen (siehe Druckeranleitung oder Windowsanleitung). Wenn Sie einen Drucker gewählt haben, bleibt die Auswahl gültig bis Sie PatternMaker wieder schließen.

Entscheiden Sie, was gedruckt wird:

- *die ganze Zeichnung* – Mit Drucken ^[102] werden alle sichtbaren Objekte auf der Zeichenfläche gedruckt.
- *Ausgewählte Objekte* – Mit Drucke Auswahl ^[103] nur ausgewählte Objekte.
- *Ausgewählte Fläche* – Mit Drucke Ausschnitt ^[103] wird eine ausgewählte Fläche gedruckt.

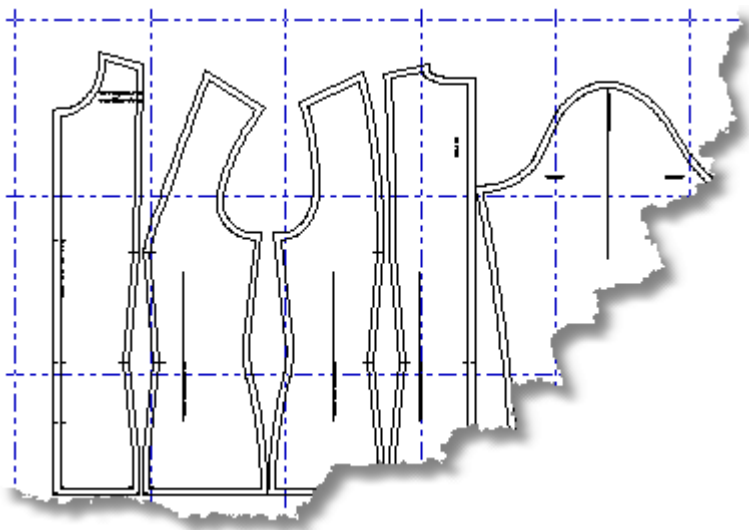
Druckvorschau

Weiter.... ^[44]

Seitenraster

Beachte: Das Seitenraster ersetzt die Druckbereicheinstellung von früheren PatternMaker Versionen.

Das Seitenraster, erkenntlich an den blauen unterbrochenen Linien, zeigt die Anordnung auf dem Papierformat an, auf welchem der Schnitt gedruckt wird. Sollte ein wichtiges Element (wie Knips oder Fadenlauf) auf einer Seitenkante liegen, sehen Sie das rechtzeitig und können das Teil von der Kante wegschieben. Natürlich kann das Seitenraster auch genutzt werden, um einen geringen Papierverbrauch zu erreichen. Nehmen Sie die **VERSCHIEBEN**, **DREHEN** und andere **Bearbeiten** Befehle, um ihre Schnittteile in die günstigste Position zu bringen.



Das Seitenraster wird automatisch an Ihr Papierformat angepasst. Das Gitternetz stellt die Papierseiten dar, geordnet nach Reihen und Spalten. Die Abmessungen ändern sich, wenn Sie

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken

das Papierformat ändern oder wenn Sie von Hoch- zum Querformat wechseln. Der bedruckbare Bereich ist von Ihrem Drucker abhängig.

Mit der Schnell Taste <F12> können Sie das Raster an- und abschalten oder Sie können schon in den **Einstellungen** (unter Grundeinstellung) Vorgaben machen, ob das Seitenraster beim Start des Programmes an- oder abgeschaltet ist.

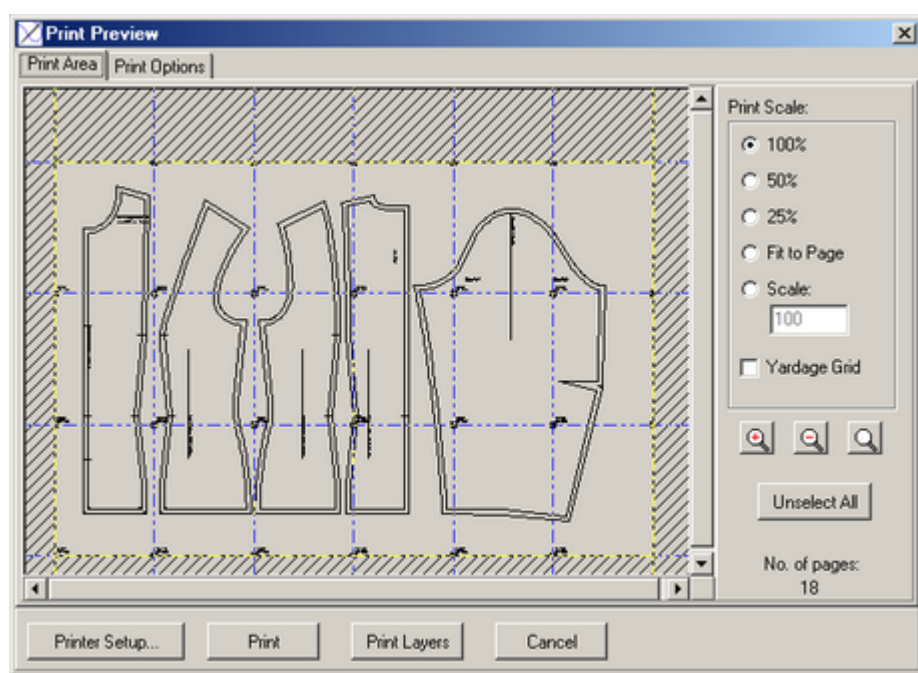
Siehe auch:

Seitenrasteransicht ^[145]

Einstellungsvarianten: Programmvoreinstellung ^[167]

Druckvorschau

Mit Version 7 führt PatternMaker ein völlig neues Druckvorschaufenster ein.



Wenn Sie irgendeinen der Druckbefehl geben, öffnet sich das Druckvorschaufenster automatisch. Die blau gestrichelten Linien geben das Seitenraster Ihrer Zeichenfläche wieder (siehe Seitenrasteransicht ^[145]). Dies zeigt wieviele Seiten benötigt werden, um den ganzen Schnitt zu drucken.

In dem Druckvorschaufenster können Sie wählen zwischen:

Druck ein ausgewähltes Teil ^[103]

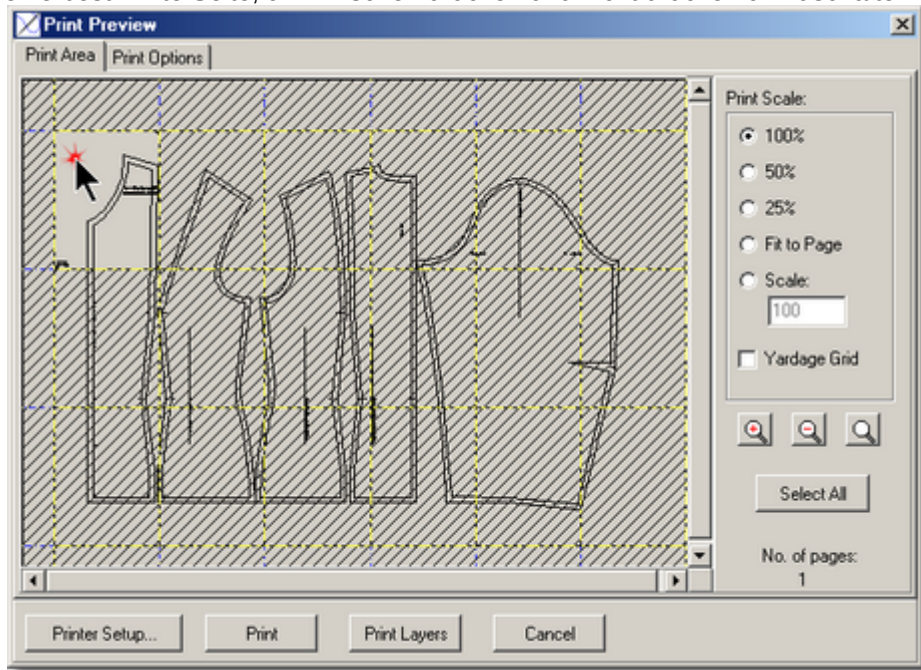
Druck ausgewählter Seiten ^[45]

Druck Skalierter Schnitt ^[45]

Druck Zuschneideplan ^[47]

Seitenauswahl

Nicht schraffierte Seiten werden gedruckt, schraffierte Seiten werden nicht gedruckt. Klicken Sie auf eine bestimmte Seite, um zwischen drucken und nicht drucken umzuschalten.



Zurück Druckvorschau  44

Druck von skalierten Schnittmustern

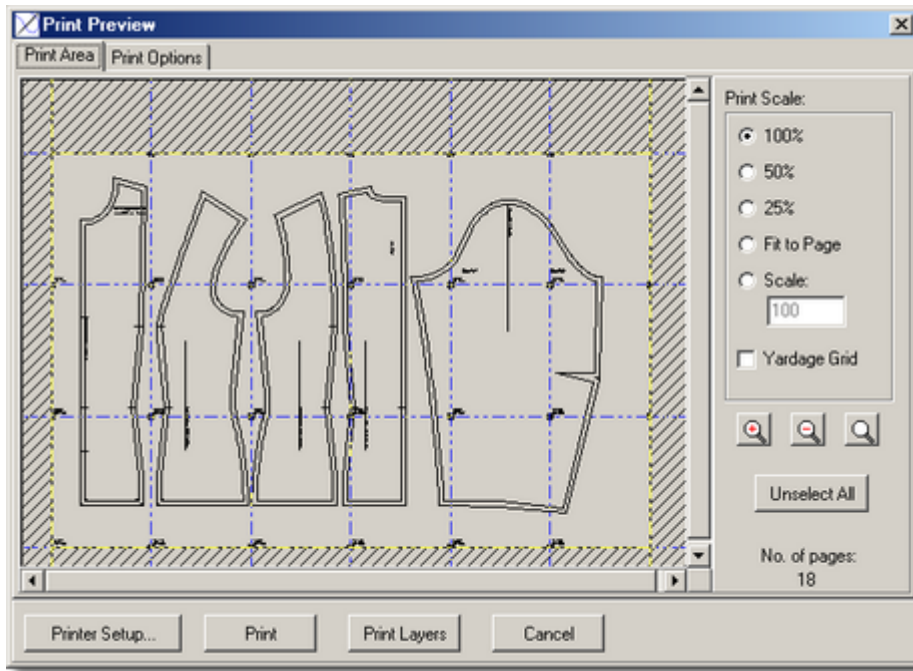


Manchmal würden Sie gerne den Schnitt im Maßstab 1:2 oder 1:4 skalieren und ausdrucken, um etwas auszuprobieren.

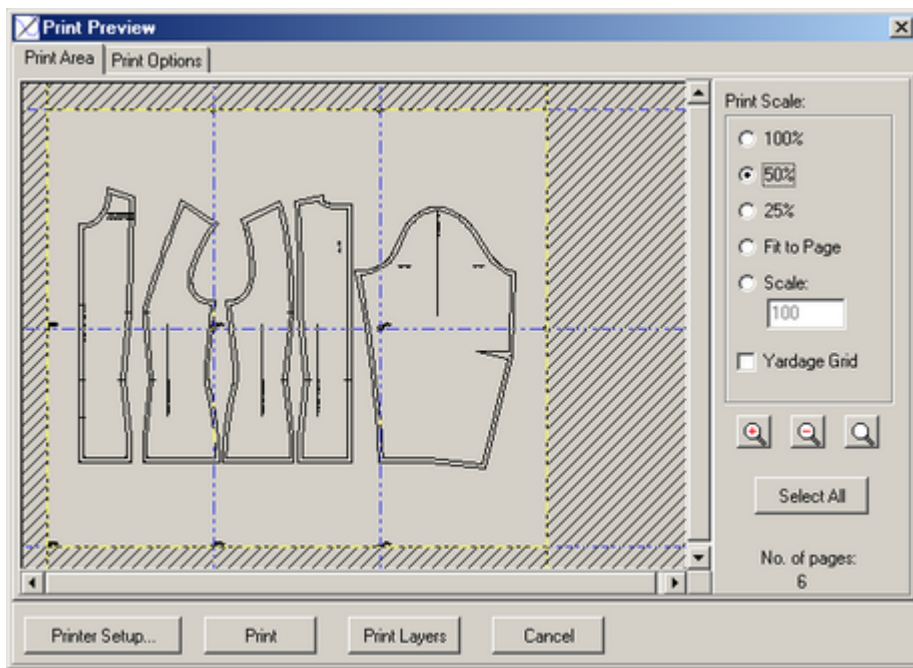
Mit Hilfe des Druckvorschau fensters ist das sehr einfach.

Am Anfang zeigt das Fenster Ihren Schnitt im Maßstab 1:1

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken



Sie können die Standardstufen wählen oder auch eine frei einstellbare Stufe.



Das Seitenraster wird zusammen mit dem Schnitt skaliert.

Beachte: Diese Skalierungsoptionen verändern nicht das Originalschnittmuster in irgendeiner Weise. Diese Vorgehensweise beeinflusst nur den Druckauftrag.

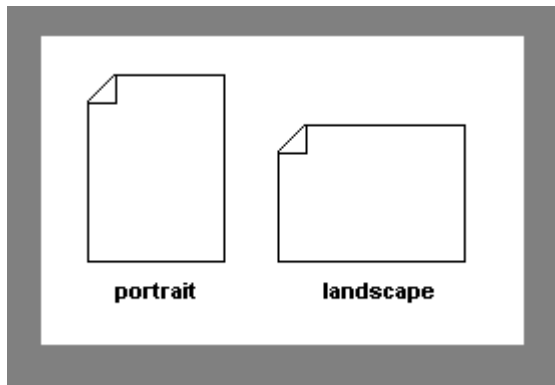
Zurück zu Druckvorschau ⁴⁴⁾

Anpassen der Druckereinstellung

Wenn Ihnen nicht gefällt, was Ihnen die Druckvorschau zeigt, können Sie noch einiges ändern:

- Verschieben Sie die Schnittteile im Zeichenfenster. Nutzen Sie das Seitenraster ⁴³⁾, um eine bessere Aufteilung zu erreichen.

- Schalten Sie auf einen anderen Drucker, um mit anderen Papierformatoptionen
- Wechseln Sie vom Hoch- in das Querformat



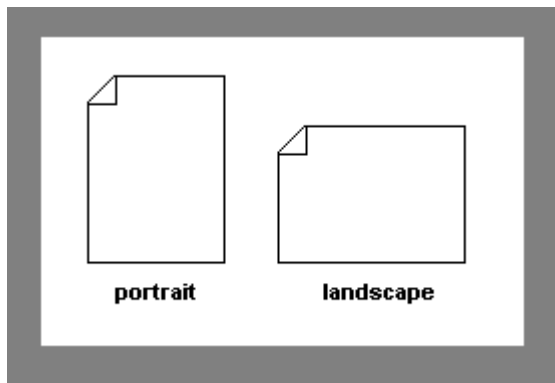
Gehen Sie in die Druckereinstellungen vom Druckvorschaufenster (Taste) oder direkt vom **Datei** Menü

- Zurück zur Druckvorschau 

Alles auf eine Seite-Ausdruck

Wenn Ihnen nicht gefällt, was Ihnen die Druckvorschau zeigt, können Sie noch einiges ändern:

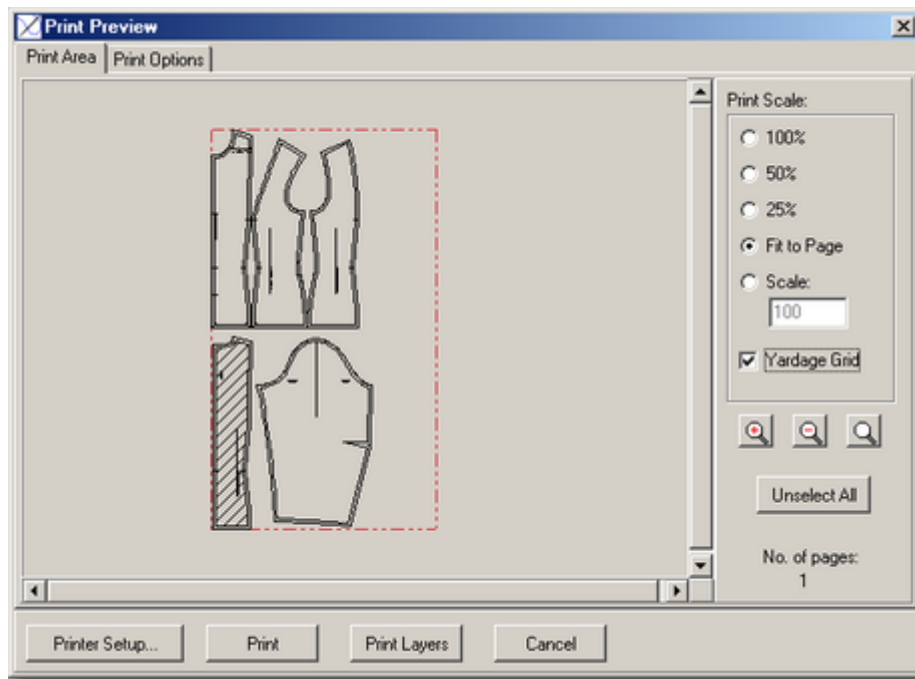
- Verschieben Sie die Schnittteile im Zeichenfenster. Nutzen Sie das Seitenraster , um eine bessere Aufteilung zu erreichen.
- Schalten Sie auf einen anderen Drucker, um mit anderen Papierformatoptionen
- Wechseln Sie vom Hoch- in das Querformat



Gehen Sie in die Druckereinstellungen vom Druckvorschaufenster (Taste) oder direkt vom **Datei** Menü

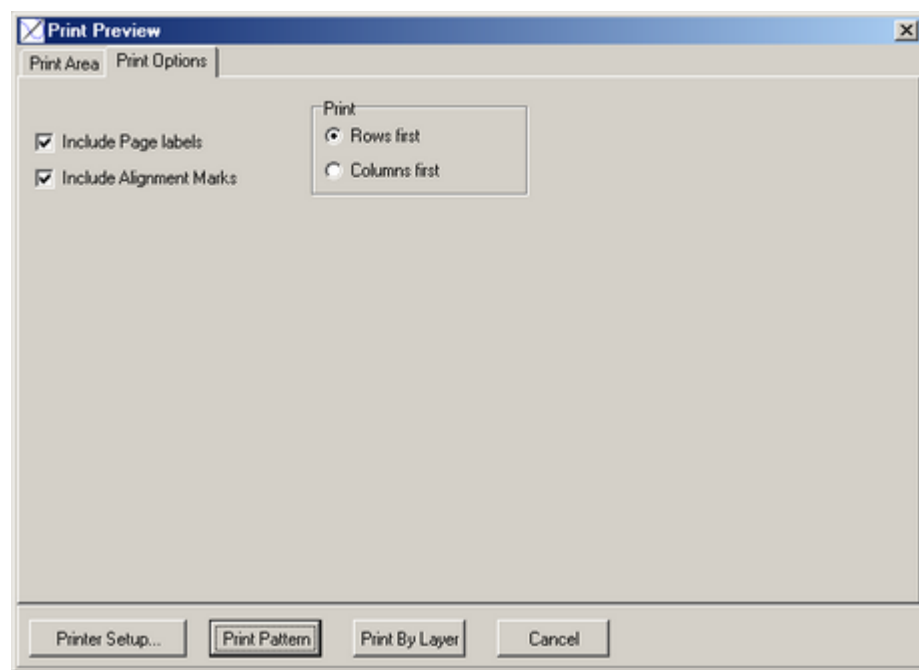
Zurück zur Druckvorschau 

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken



Druckeinstellungen

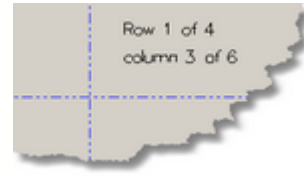
In der Tabelle sehen Sie welche Einstellungen das Aussehen Ihres Schnittausdruckes beeinflussen.



Standardvoreinstellung, jede gedruckte Seite hat eine Beschriftung in der linken unteren Seite sowie Passzeichen in jeder Ecke:



Sie können diese Druckeinstellungen benutzen , um die Paßzeichen auszuschalten (Drucke nur Seitenetikett)....



Ausschalten des Etiketts (nur Passzeichen drucken)



Nichts von beiden drucken.



Sollten Sie einen Drucker benutzen, der Endlospapier bedruckt, werden Sie es vorziehen Spalte für Spalte zu drucken statt Reihe für Reihe (beachten Sie wie der Ausdruck sich ändert, wenn Sie vom Hoch- ins Querformat schalten).

Zurück zu Druckvorschau 

Zusammensetzen der Seiten

Reihen/Spalten:

Jede Seite, die gedruckt wird, kann mit Passzeichen und Reihen/Spaltenzahl etikettiert werden, falls Sie es voreingestellt haben. Beides zusammen hilft Ihnen, den aus vielen Seiten bestehenden Schnitt schnell zusammenzusetzen. Der Dateiname ist ebenso aufgedruckt. Der Reihen- und Spaltenzahlstand gibt an, an welcher Stelle des Layouts eine Seite zu liegen hat. Der Reihen laufen von links nach rechts, die Spalten von oben nach unten.

	COLUMN 1	COLUMN 2	COLUMN 3
ROW 1	row 1 of 2 column 1 of 3	row 1 of 2 column 2 of 3	row 1 of 2 column 3 of 3
ROW 2	row 2 of 2 column 1 of 3	row 2 of 2 column 2 of 3	row 2 of 2 column 3 of 3

Die Seiten werden in der Abfolge gedruckt (entweder nach Reihen oder nach Spalten -- siehe unteres Bild), sie können sofort aus dem Drucker genommen und aneinander gelegt werden. Dadurch entsteht kein Durcheinander. Legen Sie die Seiten zusammen, wie es unten beschrieben ist und kleben Sie sie zusammen. Es ist besser mehr zu kleben als zu wenig, besonders die

III: Einen Schnitt zeichnen und ausdrucken

Stellen, wo sich die Ecken der Seiten überlappen, sollten gut fixiert sein.

Order of printing (in rows):

1	2	3
4	5	6

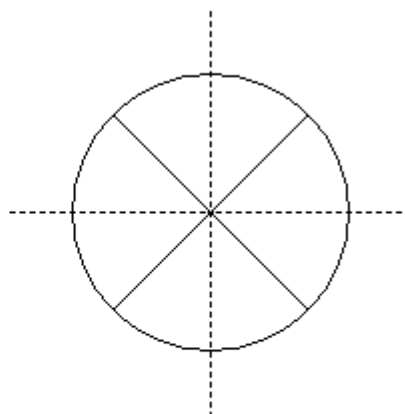
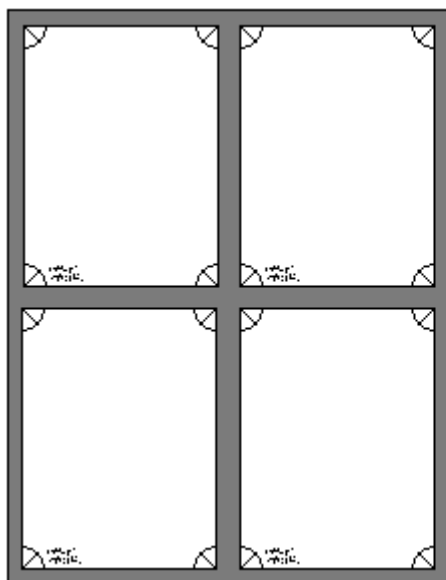
Order of printing (in columns):

1	3	5
2	4	6

Wenn Sie natürlich einen Plotter oder Drucker mit Endlospapier benutzen, haben Sie weniger zu kleben.

Zusammensetzen der Seiten:

Für das Zusammensetzen hat jede Seite kleine Passzeichen an den Ecken (siehe Bild unten).



Jede Seitenecke stellt einen Viertelkreis dar. Legen Sie die Ecken mit den angrenzenden Seiten so zusammen, dass dort aus den Viertelkreisen ein ganzer Kreis entsteht mit einem X in der Mitte. Jede Anstoßstelle sollte aussehen wie die Abbildung rechts.

Wenn Sie die Seiten beschriften wollen (Grundeinstellung: Ja) werden sie bedruckt mit dem Dateinamen, Reihen- und Spaltennummern. So ist es möglich, den Schnitt leicht und schnell zusammenzusetzen.

Siehe Anhang Befehle

Drucken ¹⁰²

Drucken Auswahl ¹⁰³

Drucken Ausschnitt ¹⁰³

4.1 Arbeiten mit Objekten

Wie macht man eigentlich einen Schnitt mit PatternMaker. Entweder Sie öffnen eine schon vorhandene Datei mit einem Schnitt, oder Sie benutzen ein Makro, das einen Schnitt für Sie zeichnet. Aber um selbst einen Schnitt zu erstellen oder einen vorhandenen Schnitt zu bearbeiten, müssen Sie die vielfältigen Zeichenwerkzeuge von PatternMaker benutzen. Diese Werkzeuge sind so gestaltet, daß Sie mit ihnen genauso arbeiten können wie mit Bleistift, Lineal und Papier: einen Schnitt abzeichnen mit dem Digitizertablett, Abstände messen, bestimmte Formen nach bestimmten Messungen zeichnen u.s.w..

Objekttypen

Eine PatternMaker-Zeichnung ist aus Objekten zusammengesetzt. Z. B. eine Kontur eines Grundschnittes ist ein Objekt, der Pfeil, der den Fadenlauf angibt ist ein Objekt und der Text: "Vorderteil" ist ein anderes Objekt. PatternMaker geht mit Objekten etwas anders um, als die meisten CAD Programme. Aber Sie werden sehen, wie leicht verständlich es ist.

Jedes Objekt besitzt einen oder mehrere Punkte. Wenn Sie ein Dreieck zeichnen, so hat dies drei Punkte - einen an jeder Ecke. Objekte können Farben oder andere Attribute besitzen abhängig vom Typ des Objekts. Viele von diesen Eigenschaften können mit dem ÄNDERN Befehl^[131] oder mit den verschiedenen Befehlen des **Einstellungs** Menüs (siehe auch Einstellungen/Grundeinstellung^[168]) geändert werden.

Jeder Punkt mag oder auch nicht einen Gradierpfeil zu geordnet sein. Gradieren und Gradierpfeile sind in Fortgeschrittenes Arbeiten: Gradieren^[174] erklärt.

*Hinweis: Das gültige Layer (Schicht) muß eingeschaltet sein ehe Sie mit Zeichnen anfangen. Sollten alle **Zeichen. Befehle** nicht funktionieren (und in Ihrer gekaufte Version sollten sie vorhanden sein), nehmen Sie den Layer^[157] Befehl, um sicher zu gehen, daß das Layer eingeschaltet ist.*

PatternMaker hat vier verschiedene Objekttypen:

Textobjekt

Ein Textobjekt besteht aus Zahlen, Wörtern usw. die Sie als Beschriftung in Ihrer Zeichnung benutzen können. Textzeilen sind sehr nützlich in gedruckten Schnitten, um Informationen festzuhalten und Teile leichter zu identifizieren.

Ein Textobjekt hat nur einen Punkt an der unteren linken Ecke der Textzeile. Sie können Text in jeder Größe, Richtung oder Winkel drucken. Auch in jeder der TrueType-Schriftarten die auf Ihrem Computer installiert sind.

Ihre PatternMaker Installation hat auch eine eingebaute Schnittart mitgebracht, die "PatternMaker" heißt. Das ist die voreingestellte Schrift, die benutzt wird bis Sie sie austauschen. Der Schrifttyp wird in der Statusleiste angezeigt (Wie auch immer, die PatternMaker Schrift gibt es nicht in anderen Windowsanwendungen). Die PatternMaker Schrift malt die Schrift als würde sie mit einem einzigen Zug einer Feder gemacht werden (siehe Beispiel unten). Alle anderen Windowsschriften werden mit einer Außenkontur des einzelnen Buchstabens dargestellt. Auch lassen einige Drucker Schriften anders aussehen als sie auf dem Bildschirm erscheinen. Drucken Sie zur Sicherheit ein paar Proben, damit Sie auch die Schrift bekommen, die Sie mögen.

This is the default PatternMaker font

This is Arial

This is Times New Roman

Wenn Sie einen Text eingeben wird der Rechner Sie nach Örtlichkeit, Drehwinkel und Text fragen. Die Größe der Schrift ist in Zoll oder Zentimeter; der Winkel in Grad, Uhrzeigersinn. Zum Beispiel 0° ist horizontal und 90 ° ist vertikal von unten nach oben.



Hinweis: Wenn Sie mehrere Textzeile wollen, machen Sie mehrere Textobjekte. Ein Zeilenumbruch ist nicht möglich. Der leichteste Weg sie auszurichten, ist den Fang Raster einzuschalten und die Zeilen an den Rasterpunkten aufzureihen. Achtung: Deutsche Umlaute und Sonderzeichen werden nicht dargestellt oder gedruckt.

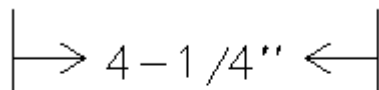
Siehe auch

TEXT Befehl 

Bemaßungsobjekt

Ein Bemaßungsobjekt ist ein aus dem Ingenieurswesen kommende Bemaßungsart, die eine Strecke zwischen zwei Punkten zieht und dann die Größe dieser Strecke angibt.

Ein Bemaßungsobjekt hat drei Punkte: Die zwei Punkte zwischen denen gemessen wird, und einen der dafür zuständig ist, wo die gemessene Entfernung gedruckt werden soll. Wenn Sie einen der Pfeilspitzen verschieben, ändert sich die Entfernungsbezeichnung automatisch.



Dimension object

Siehe auch:

BEMASSUNGS Befehl 

Symbolobjekt

Ein Symbolobjekt sieht aus wie eine Sammlung von mehreren Objekttypen, ist aber eine Zusammenschluß von einzelnen Objekten, die als Einheit abgespeichert worden ist. Sie können nicht in diese Einheit eindringen und dort verschieben oder bearbeiten. Das Symbol hat nur einen Punkt: den Ankerpunkt.

Merke: Normalerweise ist der Ankerpunkt in der Nähe der Symbolzeichnung, aber das muß nicht so sein. Wenn Sie ihn nicht finden, drücken Sie <F5> (Zeige Punkte^[146]), um die Punkte anzuschalten.

Einschübe wie Symbole können gedreht oder größer und kleiner gemacht werden. Sie können nur geändert werden, wenn die ursprünglichen Symbole aufgerufen und verändert werden. Für eine ausführliche Erklärung sehen Sie unter Gebrauch von Symbolen und Bibliotheken^[88] nach.

Polygonobjekt (Vieleck)

Sämtliche Zeichnungen sind hauptsächlich auf Polygonen aufgebaut. Jedes Objekt, das nicht ein Text- ein Bemaßung- oder ein Symbolobjekt ist, ist ein Polygon (Vieleck). Ein Polygon kann jede Menge von Punkten haben. Diese Punkte sind durch gerade Linien oder Kurven verbunden, um eine Form zu bilden. Um ein Polygon zu ändern, können Sie Punkte wegnehmen oder hinzufügen oder verschieben.

Ein Polygon ist offen oder geschlossen. Ein offenes Polygon ist eine (möglicherweise lange und gewundene) Linie. Ein geschlossenes Polygon ist eine Form mit einer Innenseite und einer Außenseite. Wenn Sie einen Schnitt zeichnen, werden die Schnitteile, die sie ausschneiden, geschlossene Polygone sein, während andere Objekte wie Fadenlauf offenen Polygone sein können.

Siehe auch:

POLY Befehl^[108]

Zeichnen eines Objektes

Das **Zeichen** Menü enthält verschiedene Objekte, die Sie zu Ihrer Zeichnung hinzufügen können. Einige wie Strecke, Kreis oder Offset sind ebenfalls Polygone, aber sie haben ihre eigenen Befehlsnamen, um das Zeichnen mit ihnen zu erleichtern.

Das Polygon wird der Typ von Objekt sein, mit dem Sie am meisten arbeiten werden. Nachfolgend die grundlegende Arbeitsweise wenn Sie ein Polygon zeichnen:

- Wählen Sie den POLY Befehl
- Geben Sie einige Punkte ein
- Wählen Sie Optionen aus dem Poly-Untermenü
- Geben Sie noch mehr Punkte ein
- Wählen Sie "Beenden (offen oder geschlossen)" vom Poly Untermenü

Siehe auch POLY Befehl^[108] für detaillierte Ausführung

Bearbeiten von Objekten

Die **Bearbeiten**-Befehle folgen der gleichen Routine, erst einen Befehl wählen, dann dem Computer die Informationen geben, die er braucht, um den Befehl ausführen zu können. Zum Beispiel: der VERSCHIEBEN-Befehl:

1. Wähle den VERSCHIEBEN-Befehl.
2. Sagen (Anklicken) was bewegt werden soll.
3. Sagen (Ziehen mit der Maus oder Eingabe der Koordinaten) wohin es bewegt werden

soll.

Während der Stufe 2 und 3 sind Sie "Im" VERSCHIEBEN-Befehl. Sie können nichts anders wählen, außer den Schnellasten oder den Icon-Befehlen, bis Sie den VERSCHIEBEN-Befehl beendet haben. Sollten Sie einen neuen Befehl geben, müssen Sie wieder ein Objekt auswählen.

Merke "Befehle und Objekte:

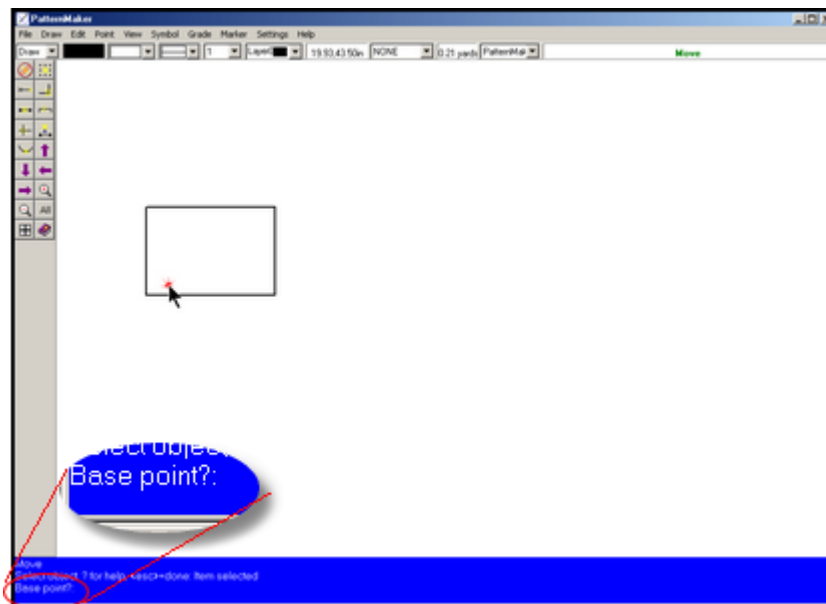
In PatternMaker wählen Sie zuerst den Befehl und dann die Objekte, auf die dieser angewendet wird. Manche Programme arbeiten so - andere anders herum.

Siehe auch:

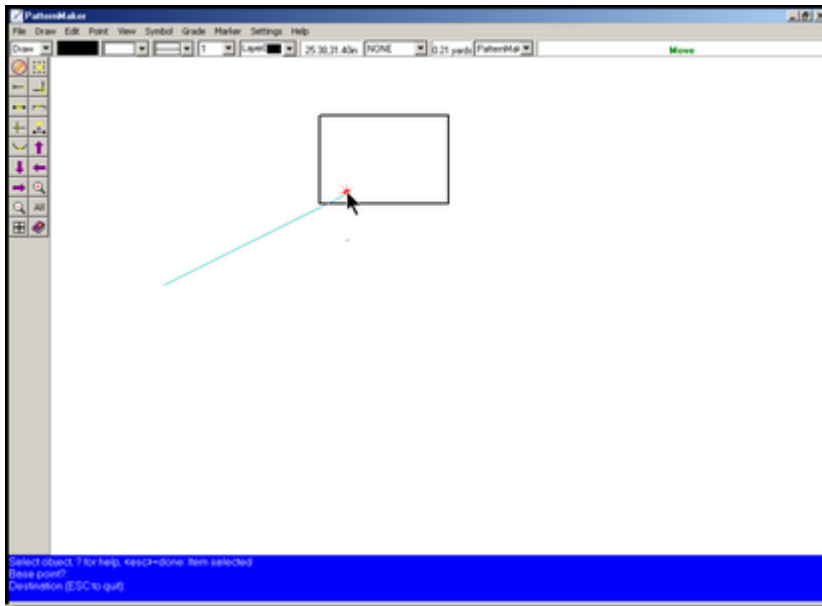
Aufruf eines Befehls 

Ausgangspunkt und neue Position

Viele Befehle werden Sie nach dem Ausgangspunkt und einer neuen Position fragen. Der Ausgangspunkt funktioniert eigentlich wie ein Tragegriff, mit dessen Hilfe man das Objekt transportiert. Die neue Position ist da, wo Sie das Objekt gerne haben möchten. Der Ausgangspunkt und die neue Position sind Referenzpunkte die das Programm braucht, um den Befehl auszuführen. Zum Beispiel auch hier der VERSCHIEBEN-Befehl: Die Entfernung, die das Objekt bewegt werden soll, ist gleich der Entfernung zwischen Ausgangspunkt und neuer Position.



Merke: Gewöhnlich spielt es keine Rolle welchen Ausgangspunkt Sie wählen. Klicken Sie irgendwo hin, wo es am bequemsten ist.

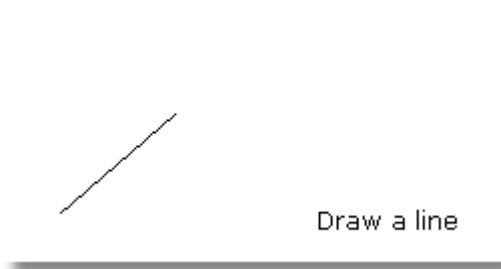


Bewegen Sie die Maus bis das Objekt da ist, wo es hin soll.

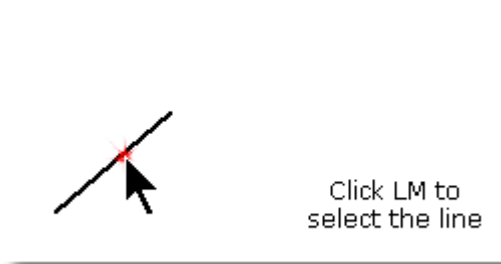
Das Eingeben von Koordinaten ist hilfreich, wenn Sie genau eine bestimmte Position haben wollen. Manchmal ist es gleich, wohin Sie das Objekt bewegen - Hauptsache aus dem Weg. Aber wenn das Objekt eine bestimmte Entfernung verschoben werden soll, dann benutzen Sie relative Koordinaten [27], um es genau zu tun.

Übung: Der VERSCHIEBEN Befehl

1. Zeichnen Sie eine Strecke mit dem STRECKE Befehl im **Zeichnen**-Menü oder klicken Sie auf des Strecken-Icon in der Iconleiste. Versuchen Sie, das die Strecke so ähnlich aussieht.

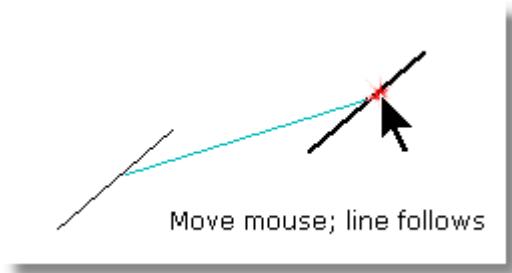


2. Jetzt wählen Sie VERSCHIEBEN von dem **Bearbeiten** Menü. AM Boden der Befehlsleiste steht: Objekt wählen, ?=Hilfe, <ESC> = beenden:
3. Sie können <ESC> drücken, um den Befehl zu widerrufen oder <?> drücken, um in die Hilfe zu gelangen. Klicken Sie für unser Beispiel auf die gezeichnete Strecke. Sie wird aufleuchten.

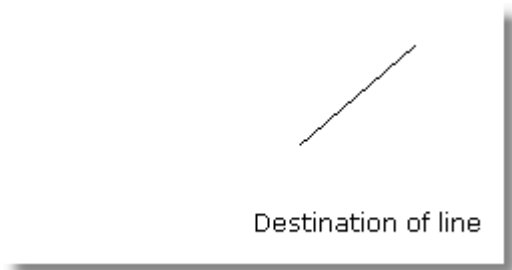


Auf der selben Zeile erscheint der Begriff: "Objekt gewählt". Sie könnten jetzt noch weitere Objekte anklicken. Für diesmal klicken Sie die **RM**, um die Auswahl zu bestätigen.

4. Jetzt fragt der Computer: Verschieben: Ausgangspunkt? Der Ausgangspunkt ist der "Tragegriff" mit dem Sie das Objekt verschieben. Es ist meistens nützlich eine Strecke in der Mitte anzupacken, klicken Sie also irgendwo in die Mitte Ihrer Strecke.
5. Nach dem Klicken, fragt der Prompt: Neue Position: (ESC=abbrechen): Bewegen Sie die Maus und die ausgewählte Strecke wird dem Mauszeiger folgen



6. Schieben Sie die Strecke ein bißchen herum. Sehen Sie die cyanblaue Linie? Sie zeigt, wie weit sich die Strecke vom Ausgangspunkt entfernt hat.
7. klicken Sie die **LM** erneut, um die Strecke abzulegen. Ihre Zeichnung sollte jetzt so aussehen:



Merke: Sie können ebensogut mit eingetippten Koordinaten arbeiten. In Stufe 6 Können Sie Koordinaten eingeben, um die Strecke einen bestimmten Abstand oder Winkel zu bewegen. Einzelheiten siehe in X - und Y-Koordinaten ²⁶ .

4.2 Arbeiten mit Punkten

Immer wenn Sie etwas zeichnen oder ändern mit PatternMaker müssen Sie Punkte eingeben. PatternMaker kennt drei Arten Punkte einzufügen: Mit der Maus (mit oder ohne FANG), mittels eingetippten Koordinaten oder mit Hilfe eines Digitizertablets.

Mit der Maus

Sie klicken in den Zeichnungsbereich, wo Sie einen Punkt einfügen wollen. Nehmen Sie die **LM**, das ist der einfachste Weg Daten einzuschieben, aber vielleicht nicht so genau ,wie Sie es gerne hätten.

Mit der Maus und FANG Modus

Der FANG präzisiert die Mauseingabe. Siehe Fang Modi ²³ für weiter Informationen

Eingegebene Koordinaten

Sie können einen Punkt mit Hilfe der X-Y-Koordinaten eingeben.

Siehe X-Y-Koordinaten  für weitere Informationen

Digitizertablett

Falls Sie ein Digitizertablett benutzen, kann der Stift genau wie eine Maus benutzt werden.

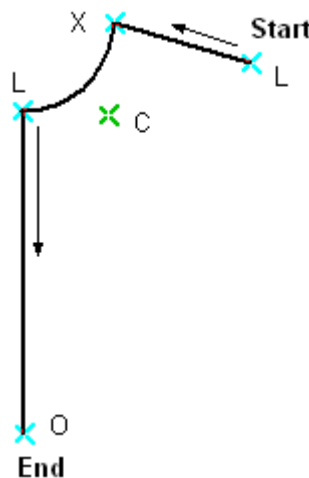
Punktarten

Ob ein Segment eines Polygons eine Strecke oder Kurve ist, hängt von der Punktart am Anfang ab. Es werden vier Arten von Punkten verwendet.

- **Strecke (L)**
Normale Punkte werden durch eine gerade Strecke verbunden. Mit anderen Worten ein Streckenpunkt ist eine Eckpunkt eines Polygons.
- **Arc start (X)**
Der Anfangspunkt einer Kurve.
- **Arc corner (C)**
Das ist der Bogensteuerpunkt (oder Bogenkontrollpunkt, siehe unten). Dieser Punkt steuert die Form und den Bogen des Xarc. Wenn Sie mit dem PUNKT VERSCHIEBEN-Befehl einen Steuerpunkt verschieben, werden Sie feststellen können, wie sich die Kontur des Bogens verändert.

Da der Steuerpunkt nicht auf dem Objekt liegt, ist es manchmal schwierig, ihn zu treffen. Drücken Sie die  Schnelltaste <F5>, um die Punkte sichtbar zu machen.

- **Offen (O)**
Ein offener Punkt ist der letzte Punkt eines Polygons. Nur der letzte Punkt kann offen sein. So kann PatternMaker feststellen, ob es sich um ein offenes Polygon oder um ein geschlossenes handelt.

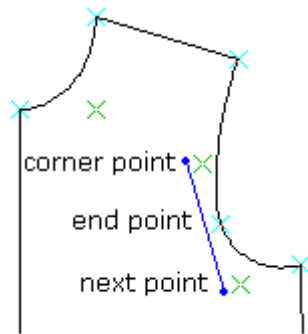


Kurvenzeichnen mit dem X arc

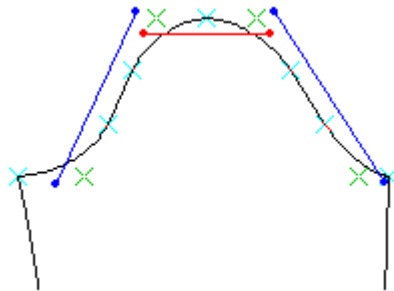
X arc ist die Art, wie PatternMaker Kurven zeichnet. Während eine Strecke von zwei Punkten (Anfangs- und Endpunkt) bestimmt wird, ist ein X arc durch drei Punkte beschrieben: Der Anfangspunkt (Typ X), der Steuerpunkt (Typ C) und der Endpunkt. Der Endpunkt kann wiederum der Anfangspunkt einer Strecke oder der Anfangspunkt eines neuen X arc sein oder auch Objekt-Endpunkt.

Der Steuerpunkt bestimmt die Form des X arcs. Wenn Sie eine imaginäre Linie vom Steuerpunkt zu einem der Endpunkte des X arcs ziehen, werden Sie sehen, dass diese Linie am Ende sanft in den Endpunkt hineinläuft (der Punkt tangiert die Linie). Das bedeutet:

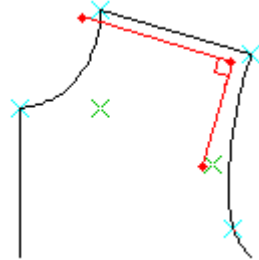
- Falls der Steuerpunkt, der Endpunkt und der nächste Punkt danach alle auf einer geraden Linie liegen, wird der X arc sich glatt (ohne Übergänge) an das nächste Segment des Objekts anschließen.



Es ist egal ob es sich beim nächsten Segment, um eine Strecke oder einen Bogen handelt. Eine Armkugel z.B. besteht aus vielen Kurvensegmenten, die alle glatt zusammen fließen müssen.



- Wenn der Steuerpunkt und der Endpunkt und der nächste Punkt des Objekts einen rechten Winkel bilden, dann bekommen Sie eine Ecke, dort wo der Bogen das nächste Segment des Objekts trifft. Das ist die Routine für jede Kurvenform wie Armloch und Halsausschnitt.



Es ist wichtig, sich diese zwei Fakten immer wieder vor Augen zu führen, da Sie des öfteren Kurvenformen justieren müssen in Ihren Zeichnungen.

Hinweis: Falls Sie eine Kurve nicht auf Anhieb mit einem X arc beschreiben können, zeichnen Sie die Kurve mit Hilfe von zwei oder drei X arcs hinter einander.

Punkte bearbeiten

Die Punktbearbeitungsbefehle werden meist an einzelnen Punkten des Objekts angewendet. Sie können damit verschieben, hinzufügen, löschen usw. Die Auswahl der Punkte ist ähnlich wie die Auswahl der Objekte (siehe Auswahl von Objekten²²¹) und sie müssen nicht demselben Objekt angehören.

Der Arbeitsvorgang läuft in dieser Reihenfolge ab:

1. Wähle den Befehl (wie z.B. (PUNKT VERSCHIEBEN)).
2. Klicken Sie den oder die zu bearbeitenden Punkte an
3. Geben Sie dem Programm die weiteren Verarbeitungswünsche (Mit dem PUNKT VERSCHIEBEN-Befehl ist das die Frage nach dem Ausgangspunkt)

Ausgangspunkt und neue Position

Viele Befehle werden Sie nach dem Ausgangspunkt und einer neuen Position fragen. Der Ausgangspunkt funktioniert eigentlich wie ein Tragegriff, mit dessen Hilfe man die Punkte transportiert. Die neue Position ist da, wo Sie den Punkt gerne haben möchten. Der Ausgangspunkt und die neue Position sind Referenzpunkte die das Programm braucht, um den Befehl auszuführen. Zum Beispiel beim PUNKTE VERSCHIEBEN-Befehl: Die Entfernung, die der Punkt bewegt werden soll, ist gleich der Entfernung zwischen Ausgangspunkt und neuer Position.

Merke: Gewöhnlich spielt es keine Rolle welchen Ausgangspunkt Sie wählen. Klicken Sie irgendwo hin, wo es am bequemsten ist.

Das Eingeben von Koordinaten ist hilfreich, wenn Sie genau einen bestimmte Position wollen, dann benutzen Sie relative Koordinaten Relative Koordinaten^[27].

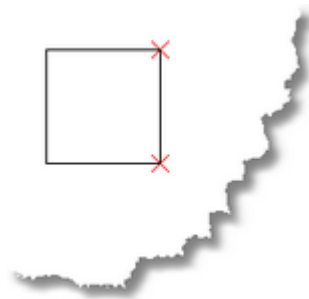
Übung: Der PUNKT verschieben Befehl

1. Zeichnen Sie ein Rechteck (RECHTECK Befehl). Wählen Sie "Punkt verschieben" vom **Punkt** Menü. Das Programm fragt Sie nach dem Punkt, der bewegt werden soll:

Punkt wählen:

2. Wählen Sie den Punkt in der rechte obere Ecke, indem Sie mit der **LM** darauf klicken. Danach klicken Sie noch auf den Punkt darunter. Bestätigen Sie die Auswahl Das Programm wird beide Punkte hervorheben.

Ihre Zeichnung sollte jetzt so aussehen:

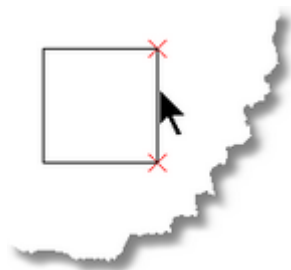


Die roten Kreuze (x) bedeuten, dass diese Punkte ausgewählt sind. Klicken **RM** zum Bestätigen, daß die Auswahl beendet ist

3. Der Computer wird jetzt fragen

Ausgangspunkt:

Er will also wissen, wo Sie mit dem Verschieben anfangen möchten. Klicken Sie irgendwo hin auf der rechten Seite des Rechtecks.



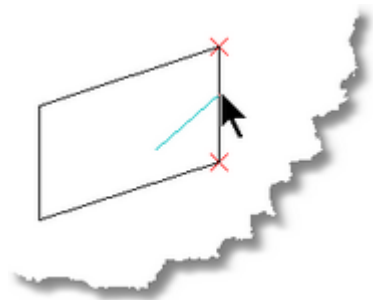
Der Computer antwortet und fragt:

neue Position:

4. Jetzt bewegen Sie die Maus ein bißchen nach rechts. Sie werden sehen, wie der Umriß der Maus folgt und sich das Rechteck verändert. Die cyanblaue Linie, die erscheint, zeigt die Entfernung, wie weit Sie die Punkte gezogen haben. Wenn Sie die Punkte dort haben, wo sie

hin sollen, klicken Sie mit der Maus.

Ihre Zeichnung sollte jetzt ungefähr so aussehen:



Justierung von Kurvenlängen

Um die Länge einer Kurve oder eines Teiles eines Objektes anzupassen, können Sie auch die ABSTAND SETZEN/MESSEN Funktion benutzen. Sie können zwei nicht aneinander stoßende Punkte eines Objekts auswählen und PatternMaker sagt Ihnen, wie groß der Abstand zwischen beiden ist. Sie können dann diese Länge etwas verändern, indem Sie einen neuen Wert eingeben. PatternMaker wird nun die Punkte entlang des ausgewählten Segments verschieben, um diesen Wert zu erreichen. Die Endpunkte des ausgewählten Teilstückes werden aber nicht verschoben werden.

Beispiel: Um sicher zu gehen, daß der Ärmelschnitt auch in das Armloch paßt, messen Sie die Nahtlinien mit ABSTAND SETZEN/ MESSEN nach. Denken Sie daran, das die Armkugel etwas weiter ist als das Armloch.

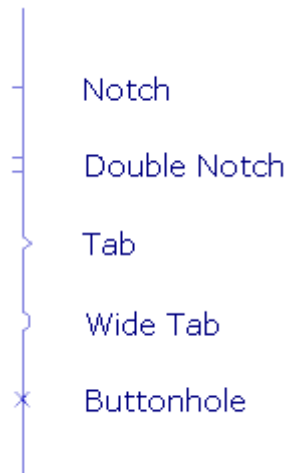
Merke: Feinjustieren Sie Armloch und Halsausschnitt und andere Kurven mit Standard PatternMaker Methoden. Der PUNKT VERSCHIEBEN-Befehl ist dafür sehr geeignet. Zur Feinjustierung dann der ABSTAND SETZEN/ MESSEN-Befehl. Diese Funktion arbeitet am besten im Bereich von 1,25 cm oder weniger.

Merke: Dieser Befehl ist nur ausführbar, wenn das ausgewählte Segment mindestens drei Punkte hat. Hat ein Segment nur zwei Punkt können Sie den Abstand messen, aber die Punkte nicht verschieben.

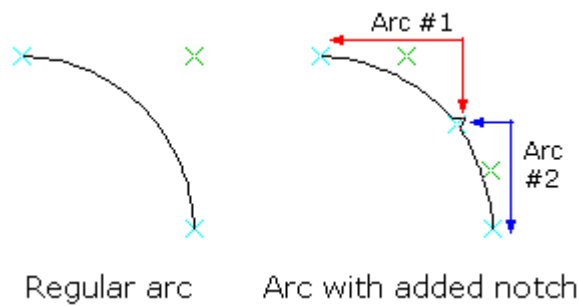
Paßzeichen

Sie können bestimmte Punkte ihres Objekts zu Paßzeichen definieren. Setzen Sie diese Funktionen ein, um im Schnitt anzugeben, wie zwei Teile aneinander zu nähen sind. Ein Punkt ,der ein Knips oder Kerbe ist, kann genauso behandelt werden, wie die anderen Punkte.

Unten sehen Sie wie die Paßzeichen aussehen. Beachten Sie, daß Sie die KNIPS Funktion auch als Knopflochmarkierung einsetzen können.



Sie können ein Paßzeichen nur setzen, wenn Ihr Objekt einen Punkt hat. Irgendwo in der Mitte einer Kurve geht das nicht. Sie müssen erst mit PUNKT HINZUFÜGEN einen Punkt hinzufügen, der dann in ein Paßzeichen umgewandelt wird. Der bestehende Bogen wird aufgebrochen und nach der Umwandlung aus zwei oder mehr Bogensegmenten bestehen.



Manchmal zeichnet PatternMaker das Paßzeichen in die falsche Richtung. Sollte das passieren, können Sie es drehen.

Siehe auch:

KNIPS Befehl ^[144]

KNIPS RICHTUNG Befehl ^[145]

PUNKT HINZUFÜGEN-Befehl ^[137]

5.1 PatternMaker maßgeschneidert

Das Hauptzeichenfenster

Es gibt viele Arten, wie Sie das PatternMaker Fenster nach Ihren Erfordernissen und Ansprüchen aufbauen können. Bildausschnitte, Raster und Schnellasten können ganz Ihren Bedürfnissen angepasst werden. Der beste Weg zu diesen Einstellungen führt über das "Configure/Configure Default Options" Tableau (Im **Einstellungen** Menü unter "Einrichten" und "Einrichten Grundeinstellung").

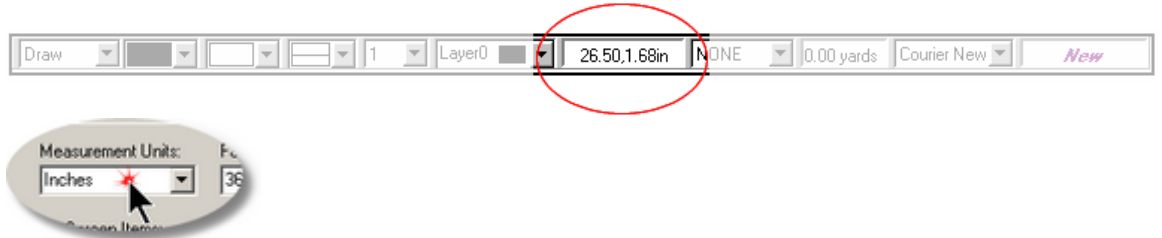
Maßeinheiten

Diese Einstellung bestimmt die Maßeinheiten entweder Zoll oder Zentimeter. Wenn Sie das metrische System wählen, sind alle Eingaben in Zentimeter zu erledigen. Wenn Sie Zoll wählen haben, Sie auch alle Ein- und Ausgaben in Zoll vorzunehmen. Ein Blick auf die X-Y- Koordinaten der Maus auf der Statusleiste sagt Ihnen in welchem Maßsystem Sie sich befinden. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Bemaßungs-Objekte mit der neuen Maßeinheit

umgezeichnet und auch das Raster (falls Sie es benutzen) neu eingestellt.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie die Mauskoordinatenbox in der Statusleiste, oder wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" vom **Einstellungen** Menü , um die "Programmooptionen" zu öffnen.



2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen

Option	Beschreibung	Beispiel
Zoll, keine Bruchzahlen	Die Maße sind in Zoll aber in der dezimalen Form. Das Einheitensymbol: " wird nicht gezeigt	18.375
Zoll	Maße sind in Zoll, die Bruchzahlen sind dezimal	18.375"
Fuß + Zoll	Zollbruchzahlen werden als Bruch gezeigt	1'6-3/8"
Meter	Die Maße sind in Mieter	1.462 M
Zentimeter	Die Maße sind in Zentimeter	1462 cm

Einstellung des Rasterabstandes

Diese Einstellung justiert den Rasterabstand. Der Abstand wird in der jeweiligen Einheit ausgegeben, die Sie gerade benutzen. .

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" von dem **Einstellungen** Menü. Das "Configure Options" Tableau öffnet sich.
2. Die "Rastereinstellung" zeigt den eingestellten Rasterabstand an.



3. Um ihn zu wechseln, müssen Sie den Abstand einschalten. Dann tippen Sie den neuen Abstand ein, denn Sie brauchen und klicken "OK" und der Rasterabstand ist eingestellt.

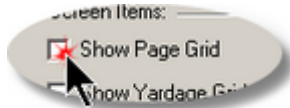
Siehe auch:

Einstellen Maßeinheiten ^[61]
 FANG Befehle ^[157]
 Rasteransicht ^[145]

Zeige/Verberge das Seitenraster

Die Seitenrasteroption finden Sie in "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" von dem **Einstellungen** Menü auf dem "Configure Options" Tableau.

Hier können Sie das Seitenraster an- oder ausschalten. Es gibt auch die Möglichkeit über das **Ansicht** Menü oder die Schnelltaste <F12> .



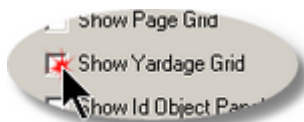
Die Größe des Rasters ist durch das am Drucker eingestellte Papierformat vorgegeben. Es zeigt aber den bedruckbaren Bereich NICHT die Papierabmessungen. Ein Druckerwechsel oder Papierformatwechsel wird ein anderes Seitenraster bei derselben Zeichnung zeigen.

Siehe auch:

Seitenraster ^[43]
 DRUCKEN-Befehl ^[102]

Zeige/Verberge Stoffbreitenraster

Diese Option erreichen Sie über "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" von dem **Einstellungen** Menü auf dem "Configure Options" Tableau.



Die Einstellung schaltet das Stoffbreitenraster ein und aus. Schneller Zugriff mit <Strg>+<F12>.

Siehe auch:

Einstellen Stoffbreite ^[63]
 Abschätzung Stoffverbrauch ^[40]

Einstellung Stoffbreite

Diese Option erreichen Sie über "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" von dem **Einstellungen** Menü auf dem "Configure Options" Tableau.



In das Feld "Stoffbreite" tippen Sie die Stoffbreite ein, die Sie benutzen wollen. Wenn Sie im Stoffbruch zuschneiden wollen, geben Sie die Hälfte der Stoffbreite ein.

Beispiel: Sie haben eine Stoffbreite von 140 cm, wollen aber im Stoffbruch zuschneiden. Sie geben 70 cm als Stoffbreite ein.

Siehe auch:

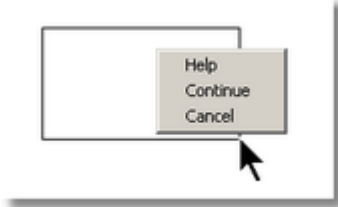
Zeige/Verberge Stoffbreite ^[63]
 Abschätzung Stoffverbrauch ^[40]

Richtig geklickt? Context Menü



Diese Kontext Menüs sind hinzugefügt worden, um Ihnen das rechts-links Klicken in PatternMaker am Anfang zu erleichtern. Wenn Sie fälschlicherweise **RM** geklickt haben, wo PatternMaker ein **LM**-Klick erwartet, versuchen die Kontext Menüs Sie auf den richtigen Weg zu bringen. Sie können auch die Hilfe für den entsprechenden Befehl anklicken.

Wenn Sie einen "einstufigen" Befehl haben, z. B. ein Zeichenbefehl, wird das Kontextmenü Ihnen die Möglichkeit geben, abzubrechen, auszuwählen oder weiterzumachen.



Falls der Befehl eine Auswahl bedingt, sieht das Kontext Menü unterschiedlich aus. Es wird die Befehle Abbruch, Auswahl fortsetzen oder Auswahl bestätigen anzeigen.

Wenn Sie die Hilfe der Kontext-Menü abschalten wollen, erreichen Sie es über "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" von dem **Einstellungen** Menü auf dem "Configure Options" Tableau.



Hintergrundfarbe

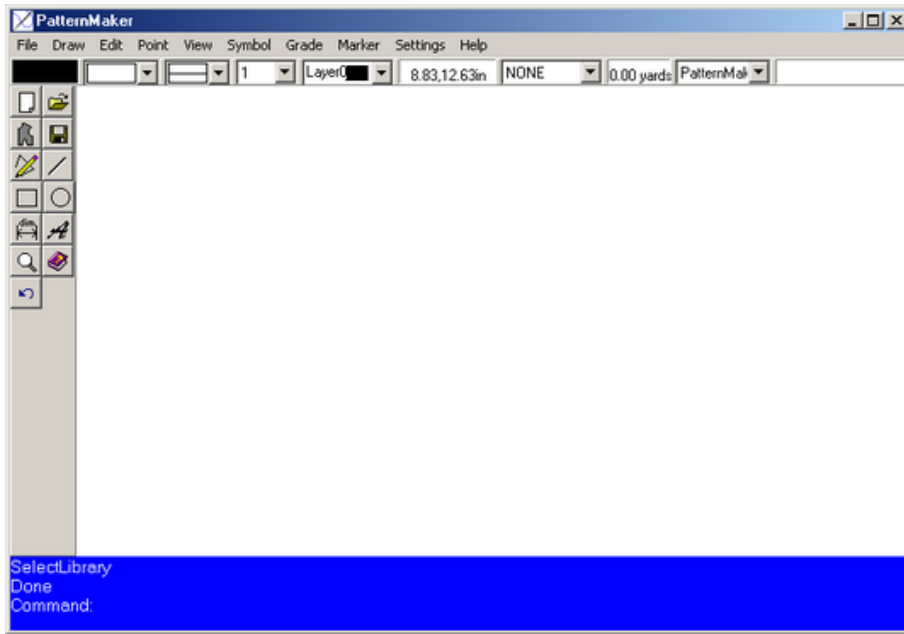
Diese Einstellung wechselt den Bildschirmhintergrund von weiß nach schwarz. Die Standardeinstellung ist weiß, aber vielleicht sehen Sie die farbigen Punkte besser gegen einen schwarzen Hintergrund.

Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" von dem **Einstellungen** Menü auf dem "Configure Options" Tableau. Wenn Sie nur wenige Einstellungsmöglichkeiten finden, drücken Sie die "weiter>>" Taste. Durch An - oder Ausklicken des "Weissen Hintergrund" Feldes schalten Sie diese Option an oder aus.

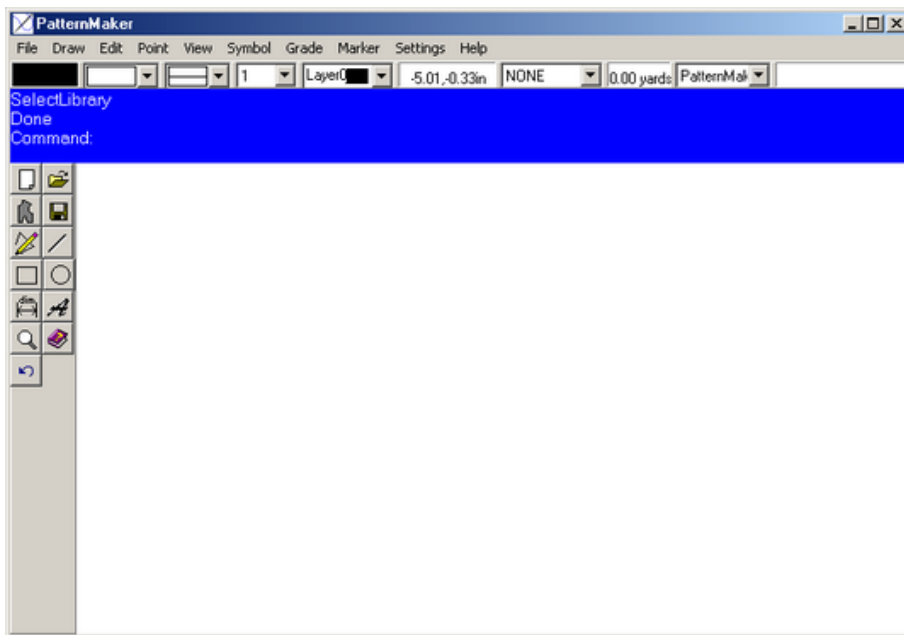


Verschieben der Befehlszeile

Die Standardeinstellung positioniert die Befehlszeile am unteren Bildschirm.



Sie können sie aber genauso gut direkt oben unter die Statusleiste schieben. Einige Anwender finden es einfacher, die Befehle dort zu lesen.

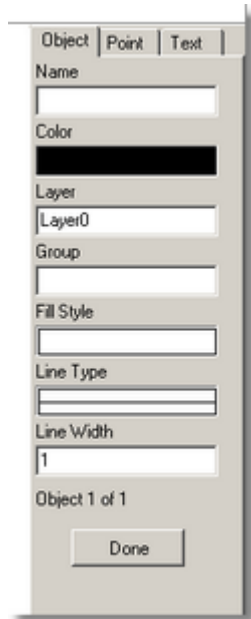


Vorgehensweise:

- Klicken Sie in den blauen Bereich der Befehlszeile und ziehen Sie das Ganze nach oben auf den Bildschirm.
- Schieben Sie sie ein bißchen hoch und runter bis sie am richtigen Platz sitzt. Die Iconleiste rutscht automatisch runter, wenn alles in der richtigen Position ist.
- Die Befehlszeile wird solange dort bleiben, auch nach erneutem Öffnen, bis Sie sie wieder nach unten schieben.

Zeige/Verbergen der ID Leiste

Das Identifikationsleiste (ID) versorgt Sie mit Informationen über Objekte, Punkte und Textobjekte. Nehmen Sie diese Leiste zur Hilfe, wenn verschiedene Dinge nahe beieinander sitzen und Sie sie nicht auseinanderhalten können.



Sie können die ID Leiste entweder erreichen über "Einrichten" oder "Einrichten der Grundeinstellungen" von dem **Einstellungen** Menü auf dem "Configure Options" Tableau oder unter dem Menü **Ansicht** ankreuzen.

Siehe auch:

ID Leiste ¹⁴⁷

Einrichten von verschiebbaren Fenstern

Der Iconleisten- und der Befehlszeilen-Bereich können in Fenster oder Leisten verwandelt werden, die sich auf dem Bildschirm verschieben lassen.

Vorgehensweise:

1. Vergewissern Sie sich, daß das PatternMaker Fenster nicht den ganzen Bildschirm einnimmt.
2. Klicken Sie auf einen freien Bereich auf der Scheibe und ziehen Sie die Leiste dorthin außerhalb des PatternMaker Fensters. Merke: Sie können nicht einfach "Drag und Drop" vollziehen, wenn Sie an einer Icon ziehen. Sie müssen in den freien Bereich klicken. .
3. Um zu der Standardposition zurück zu kehren, lassen Sie die Leiste einfach innerhalb des PatternMaker Fensters fallen.

Wenn Sie eine Leiste irrtümlich schließen, können Sie alles wieder aufbauen, indem Sie Einstellungen ->Einrichten->Statusleiste anklicken und entweder "Icon" oder "Befehlszeile" anklicken, die unter Bildelemente stehen.

Belegung der Schnelltasten



Mit Hilfe diese Einrichtung können Sie die Standardbelegung der Schnelltasten ändern. Falls Sie z. B. die <Strg>+<F> Kombination zu mühsam finden, um den Fangmodus zu benutzen, ändern Sie das einfach um.

Sie können sogar verschiedene Belegungssätze speichern, falls Sie die Tasten an ein spezielles Arbeitsgebiet angepaßt haben.

Die Schnellastenbelegungsdateien sind in der Anwendereinstellung für jedes Anwenderprofil auf dem Computer gespeichert. Das bedeutet, das bei verschiedenen Nutzern auf demselben Computer jeder seine Schnellastenbelegung abspeichern kann. Sie können sogar Ihre Einstellungen auf einen anderen Computer übertragen.

Siehe auch:

Configure Options: Schnellasten 

Anpasung der Icon Leiste

Sobald Sie PatternMaker installiert haben, sind einige Icons auf der Iconleiste sichtbar. Diese werden durchschnittlich am meisten verwendet. Wie auch immer, es gibt weit mehr Icons und es ist auch Platz auf der Leiste. Sie können damit selbst bestimmen, welche Icons Sie haben wollen und welche nicht. Die Iconanzahl, die auf die Leiste passen, ist nur vom Platz auf Ihrem Computer limitiert.

Nicht alle Befehle haben Icons, aber die meisten. Die vorhandenen Icons können über den Befehlsnamen auf den Menüs gesehen werden auf den Einrichtungstableau (Configure Options).

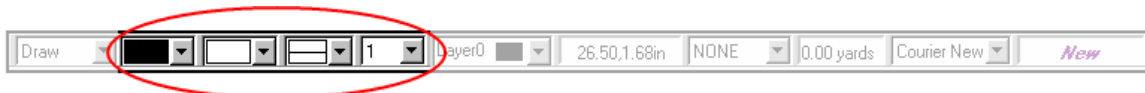
Sie können auch Ihr Hauptmakro auf eine Taste legen oder einen Befehl, der kein spezifisches Makro hat. Es gibt 20 vorgefertigte Icons, die Sie für die Tastenbelegung nehmen können, die sonst keine Bilder hätten.

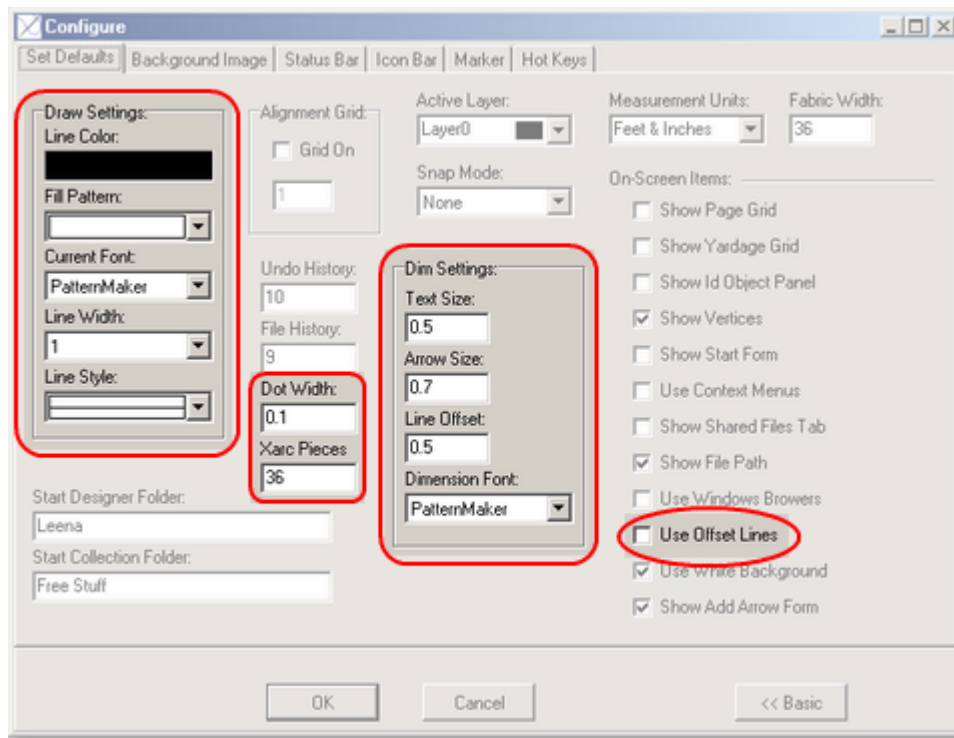
Siehe auch:

Configure Options: Iconleiste 

Einrichten von Zeichenattributen

Einige der am meisten benutzen Zeichenoptionen erreichen Sie über die Statusleiste als herunter klappbare Box. Alle diese wie auch andere Optionen können von dem "Configure/Configure Default" Tableau aus angesprochen werden.





Siehe auch:

ÄNDERN-Befehl ^[131]
Layer Befehl ^[157]

Einrichten: FARBE

Dieser Befehl stellt eine Farbe ein für jedes neue Objekt, daß Sie zur Zeichnung hinzufügen. Er wechselt nicht die Farbe der vorhandenen Objekte. Die Farbwahl beeinflusst beides Linie und Füllung (Schraffur).

Wieder gibt es verschieden Wege die Zeichenfarbe einzustellen

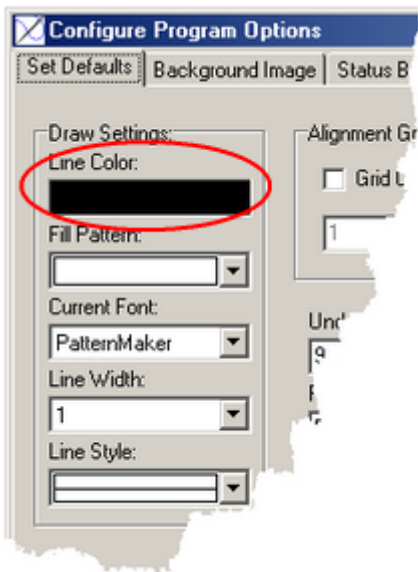
Statusleiste:

Klicken Sie in die "Farbbox" auf der Statusleiste, in Dropdown-Box öffnet sich und Sie können eine neue Farbe wählen wie unten beschrieben.



Configure Tableau:

Nehmen Sie das "Linienfarbe" Feld in den Grundeinstellungen der Configure Options Tableau. Das Tableau finden Sie im **Einstellungen** Menü. Wählen Sie eine neue Farbe und klicken Sie auf die Okay Taste, um auf den Bildschirm zurück zu kehren.

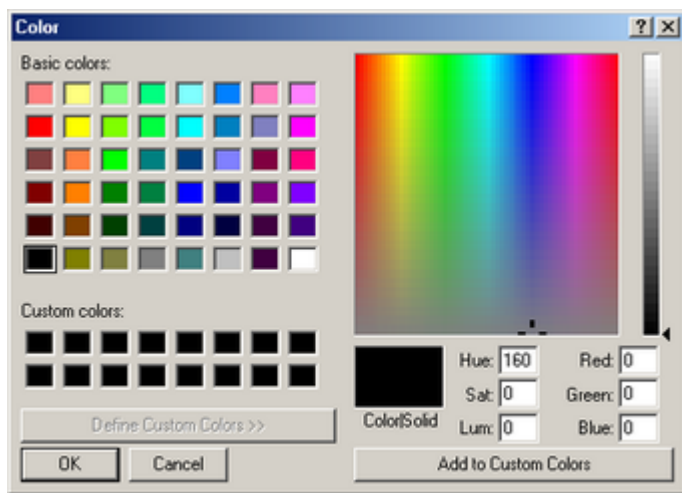


Auswählen einer Layerfarbe:

Welche Wahlmöglichkeit Sie auch benutzen, es öffnet sich immer eine Dialogbox:



Sie können entweder die Standard Layerfarbe ⁸⁵ übernehmen oder selbst wählen. Wenn Sie selbst wählen wollen, dann drücken Sie den "Wähle" Taste und die Standard Windowsfarbendialogbox wird sich öffnen.



Wenn Sie eine andere Farbe als den Standard wählen, wird dieser überschrieben. Irgend eine Zeichnung, die Sie jetzt hinzufügen, wird in der Farbe gezeichnet, die Sie gewählt haben,

egal welches die Standardfarbe war.

Treffen Sie Ihre Auswahl und klicken die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.

Merke: Um eine bereits existierende Objektfarbe zu ändern, nehmen Sie den ÄNDERN-Befehl

Siehe auch:

Standard Layerfarben ^[85]

Einrichten Grundeinstellungen ^[166]

ÄNDERN-Befehl ^[131]

Einrichten: SCHRAFFUR

Dieser Befehl wählt die Schraffur/Füllung eines neuen Polygonobjektes aus. Schon gezeichnete Objekt werden damit nicht verändert. Das Füllmuster wird immer dieselbe Farbe haben wie die Objektklinie.

Es gibt verschiedene Wege, um die Objektfüllung zu ändern:

Statusleiste:

Nehmen Sie die "Schraffur" Drop-down Box in der Statusleiste und wählen einen Fülltyp aus.



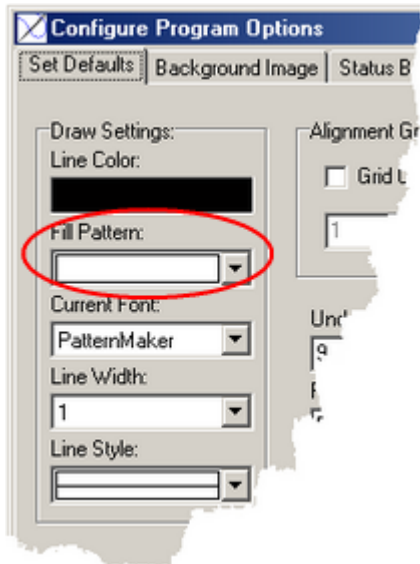
Schraffur-Icon:

Aktivieren Sie den Schraffurbefehl in dem Sie in das Schraffur Icon klicken und wählen Sie eine Schraffur.



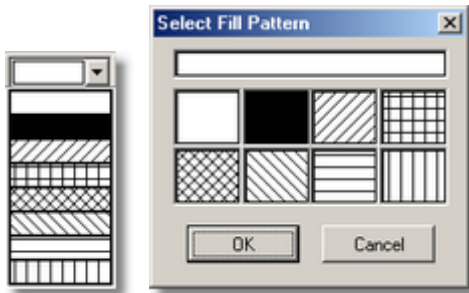
Configure Tableau:

Benutzen Sie das "Schraffur" Feld auf dem Configure Options Tableau. Das Configure Options Tableau finden Sie im **Einstellungen** Menü. Wählen Sie eine Schraffur und klicken die "OK" Taste auf diesem Tableau, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.



Auswahl einer Schraffur:

Welche Wahlmöglichkeit Sie auch benutzen, es öffnet sich immer eine Dialogbox oder Drop down Menü:



Es gibt acht Wahlmöglichkeiten der Objektfüllung: sechs Muster plus "einfarbig" und "leer". Die oberste Auswahl ist die derzeit gewählte Füllung (der Standard ist LEER, d.h. ungefüllte Objekte). Unten sehen Sie Proben von den acht Fülltypen. Ihre Auswahl bleibt so lange bestehen bis Sie erneut auswählen oder PatternMaker neu starten.

Um eine bereits existierende Objektfüllung zu ändern, nehmen Sie den ÄNDERN-Befehl vom **Bearbeiten** Menü

Merke: Nicht alle Drucker behandeln Schraffuren gleich. Vergewissern Sie sich das die Ausdrucke so sind, wie Sie es wollen, bevor Sie mehrere Schnitte drucken.

Siehe auch:

Grundeinstellungen ¹⁶⁶
ÄNDERN-Befehl ¹³¹

Einrichten: SCHRIFTART

Mit dem SCHRIFTART Befehl wird eine neue Schriftart ausgewählt. Wenn Sie neue Textobjekte zeichnen, werden Sie den neuen Font nutzen. Um vorhandene Textobjekte zu ändern, nehme Sie den ÄNDERN-Befehl aus dem Menü **Bearbeiten**

Es gibt zwei Wege, die Schriftart zu wechseln:

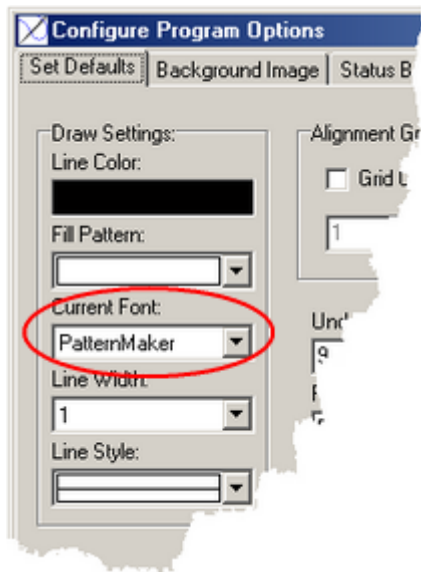
Statusleiste:

Klicken Sie in die "Schriftarten" Drop-down Box in the Statusleiste. Wählen Sie den neuen Font aus.



Configure Tableau:

Nehmen Sie das "Font" Feld auf dem *Reiter Programmeinstellungen* des Configure Tableaus. Das Configure Tableau finden Sie im **Einstellungen** Menü. Wählen Sie den neuen Font aus und klicken dann die "OK" Taste auf diesem Tableau, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.



Welche Wahlmöglichkeit Sie auch benutzen, es öffnet sich immer ein Drop Down Menü mit den verschiedenen Schriftarten. Sie können jeden TrueType Font der auf Ihrem Computer installiert ist, benutzen. Aber denken Sie daran , die Schrift wird "hohl" sein (siehe die Abbildung unten). Wenn Sie das nicht möchten , nehmen Sie die Standardschrift: den PatternMaker Font.

This is the default PatternMaker font

This is Arial

This is Times New Roman

Drucken Sie eine Testseite, damit Sie feststellen können, welchen Schrifttyp Sie bevorzugen.

Ihre Auswahl bleibt so lange bestehen, bis Sie erneut auswählen oder PatternMaker neu starten.

Siehe auch:

Grundeinstellung^[166]
ÄNDERE SCHRIFT Befehl^[132]
ÄNDERE TEXT Befehl^[132]
TEXT Befehl^[107]

Einrichten: LINIENSTÄRKE

Diese Befehl ändert die voreingestellte Linienstärke. Jedes neue Objekt wird in der gewählten Stärke gezeichnet.

Es gibt zwei Arten, die Linienstärke zu wählen

Statusleiste:

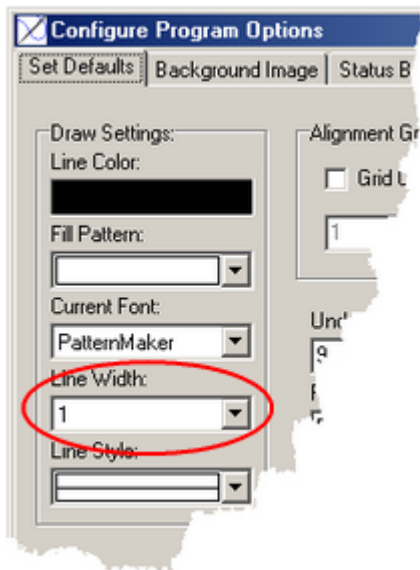
Klicken Sie in die "Linienstärke" Drop-down Box in der Statusleiste. Wählen Sie die neue Linienstärke aus, einstellbar zwischen 1-10.



Configure Tableau:

Nehmen Sie das "Linienstärke" Feld auf dem Reiter *Programmeinstellungen* des Configure

Tableaus. Das Configure Tableau finden Sie im **Einstellungen** Menü. Wählen Sie die neuen Stärke aus und klicken dann die "OK" Taste auf diesem Tableau, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.



Welche Wahlmöglichkeit Sie auch benutzen, auf dem Drop down Menü auf der Statusleiste sehen Sie die derzeit eingestellt Linienstärke (Standard ist 1) mit den anderen Möglichkeiten darunter (Maximum ist 10).

Ihre Auswahl bleibt so lange bestehen, bis Sie erneut auswählen oder PatternMaker neu starten.

Um vorhandene Linienstärken eines schon bestehenden Objekte zu ändern, nehmen Sie den ÄNDERN-Befehl aus dem Menü **Bearbeiten**

Beachte bei Linienstärken: Das Erscheinungsbild von gedruckten Linien hängt auch mit den *Einstellungen Ihres Druckers* zusammen. Wenn PatternMaker einen Schnitt druckt, teilt es dem Drucker mit, das jede Linie 1 Dot breit ist (oder 2 Dots, oder 3 Dots usw.). Wenn Ihr Drucker eine hohe Auflösung hat -- das ist eine hohe Anzahl Dots pro Inches (dpi) -- dann sind die Punkte sehr klein. Hat er eine kleine Auflösung --weniger Dots pro Inches-- dann sind die Punkte größer. Die große Auflösung brauchen Sie für z. B. Bilder aber beim Ausdrucken des Schnittes könnte es sein, das die Linien zu dünn werden. Wenn Sie dieses Problem haben, setzen Sie die Auflösung Ihres Druckers herunter (Drucker Einstellungen) bevor Sie Ihre Zeichnung ändern.

Siehe auch:

Grundeinstellung ¹⁶⁶
ÄNDERN-Befehl ¹³¹

Einrichten: LINIENTYP

Dieser Befehl ändert den Linientyp in kompakt, gestrichelt, punktierte usw. Linie um. Jedes neu gezeichnete Objekt wird damit gezeichnet.

Es gibt zwei Wege, den Linientyp zu wählen

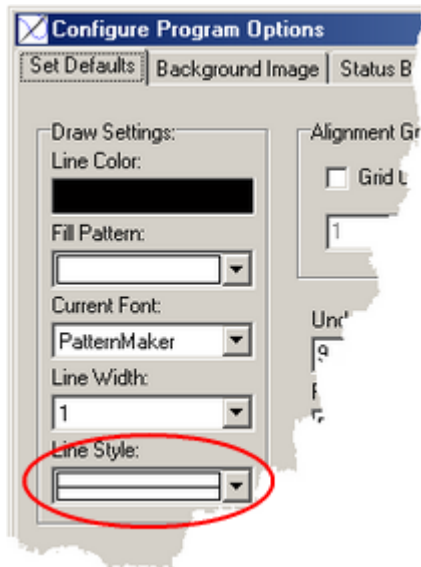
Statusleiste:

Klicken Sie in die "Linientyp" Drop-down Box in der Statusleiste. Wählen Sie den neuem Linientyp aus.



Configure Tableau:

Nehmen Sie das "Linientyp" Feld auf dem *Reiter Programmeinstellungen* des Configure Tableaus. Das Configure Tableau finden Sie im **Einstellungen** Menü. Wählen Sie den neuen Typ aus und klicken dann die "OK" Taste auf diesem Tableau, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.



Welche Wahlmöglichkeit Sie auch benutzen, auf dem Dropdown Menü auf der Statusleiste sehen Sie den derzeit eingestellte Linientyp (Standard ist Kompakt) mit den fünf anderen Möglichkeiten darunter:



Ihre Auswahl bleibt so lange bestehen, bis Sie erneut auswählen oder PatternMaker neu starten.

Um einen Linientyp eines schon bestehenden Objekte zu ändern, nehmen Sie den **ÄNDERN**-Befehl aus dem Menü **Bearbeiten**

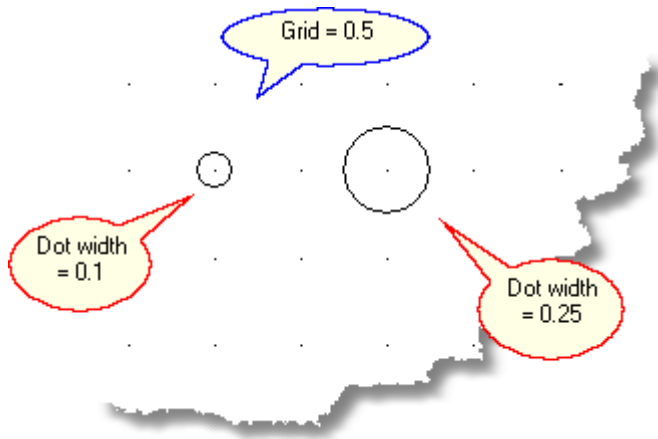
Nicht alle Drucker drucken die Linientypen gleich. Vergewissern Sie sich wie sie aussehen, ehe Sie sie anwenden.

Siehe auch:

Grundeinstellung ¹⁶⁶
ÄNDERN-Befehl ¹³¹

Einrichten: BOHRLOCHGRÖSSE

Dies verändert den BOHRLOCH ¹¹²-Durchmesser.



Vorgehensweise:

Wählen Sie "Einrichten" aus dem **Einstellungen** Menü, danach klicken Sie auf den *Reiter Programmeinstellungen*.

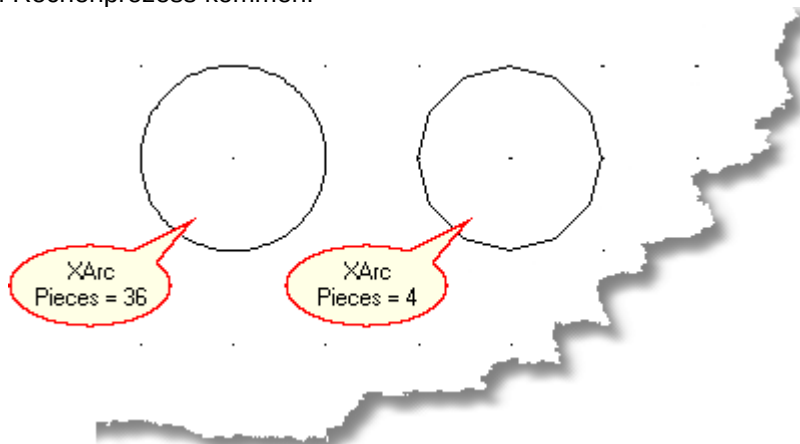
- Wenn Sie nur wenige Optionen sehen, drücken Sie die "Füge hinzu" Taste auf dem Boden des Tableaus
- verändern Sie die Zahl in dem Feld Bohrlochgrösse.



Die Größe des Bohrlochs richtet sich nach den voreingestellten Maßeinheiten^[61].
(Übersetzer: funktioniert aber noch nicht)

Einrichten: X-ARC-GLÄTTUNG

Hier wird die Glättung der X-Arc Bögen eingestellt. Eine höhere Zahl gibt schönere glatte Bögen, aber in einer großen Zeichnung mit vielen Details kann es zu erheblichen Verzögerungen durch den Rechenprozess kommen.



Die Glätte eines Bogens ist eher auf den Ausdruck zu sehen als auf den Bildschirm. Sie werden wahrscheinlich keine Unterschiede zu Ihrer Bildschirmansicht bemerken, bis die Glättung unter 12

fällt. Wenn Sie merken, daß sich Ihre Zeichnung nur langsam wieder aufbaut, setzen sie den Faktor herunter, solange Sie zeichnen. Zum Drucken setzen Sie ihn wieder hoch.
Das Ändern des Glättungsfaktors beeinträchtigt alle Bögen in Ihrer Zeichnung. Sie können keine Bögen mit verschiedenen Glättungsfaktoren in einer Zeichnung haben.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Einrichten" von dem **Einstellungen** Menü, dann klicken auf die *Einrichten* Taste
- Wenn Sie nur wenige Optionen auf dem Formular sehen, klicken Sie die "Füge hinzu" Taste am Boden des Formulars .
- Geben Sie eine Zahl in das Feld "X-Arc Glättung". Die Standardeinstellung von 36 ergibt eine gute Balance zwischen Glättungseffekt und Geschwindigkeit.



Merke: Diese Einstellung beeinflusst nur Kreise und Bögen, die mit dem POLY Befehl gezeichnet wurden. Es beeinflusst nicht die Anzahl der Segmente eines mit dem Werkzeug KREISBOGEN  erstellten Bogen oder die Anzahl der Segmente, die bei der OFFSET LINIEN  Option entstehen.

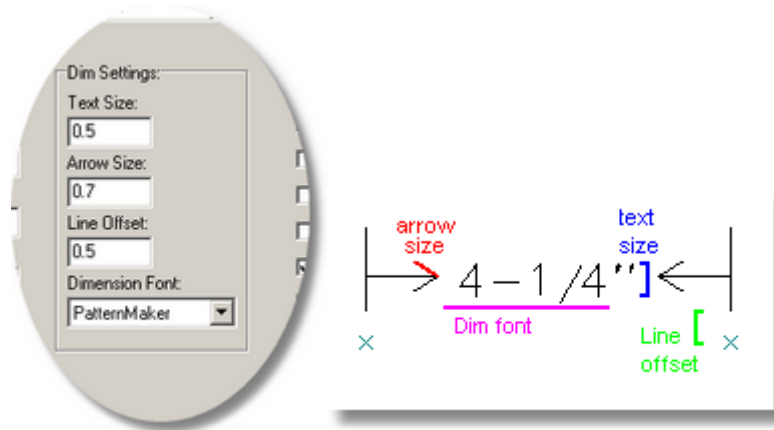
Einrichten: BEMASSUNG

Hiermit wird festgelegt, wie Bemaßungsobjekte gezeichnet werden

Vorgehensweise:

1. Benutzen Sie die "Bemassungseinstellungen" auf dem Formular *Programmeinstellungen* des Configure Tableau. Das Configure Tableau finden Sie im **Einstellungen** Menü.
2. Die Einstellungen :

Textgröße	Die Größe der Zahlen richtet sich nach den Maßeinheiten, die Sie benutzen
Pfeilspitze	Die Länge der Pfeilspitzen
Offset	Der Abstand zwischen den Dimensionslinien und dem aktuellen zu messenden Punkt. Das erleichtert die Übersichtlichkeit der Zeichnung. Dieser Abstand ist halb so groß wie das Offset
Schriftart	Der verwendete Schrifttyp



3. Geben Sie die neuen Werte ein und klicken die "OK" Taste. Die Änderungen wirken sich auf alle bestehenden Bemaßungsobjekte aus.

Merke: Die Bemaßungstextgröße wirkt sich auch auf die Beschriftung der Gradierpfeile aus.

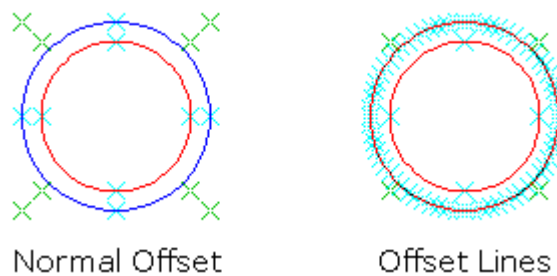
Siehe auch:

BEMASSUNG Befehl 

Einrichten der Maßeinheit 

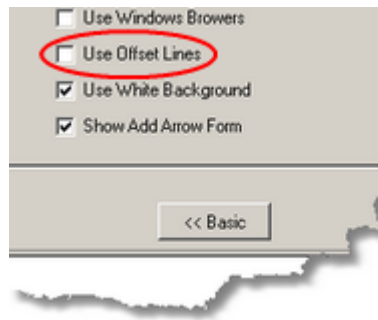
Einrichten: OFFSET Linien

Eine Kurve wird mit dem OFFSET Linien-Befehl - das sind hintereinander gesetzte winzige Segmente - gezeichnet. Es gibt vereinzelt Umstände, in welchen es die Form des Offsetobjektes (Nahtzugabe) verbessert. Wie auch immer, in dem Moment, wo Sie diese Option wählen, können Sie die Form nachträglich nicht mehr durch Verschieben des Kurvenstützpunktes verändern, weil es dabei keinen Stützpunkt gibt. Das Nachzeichnenobjekt kann zwar noch bearbeitet werden, indem man die kleinen Segmente bewegt, aber das ist wirklich unbefriedigend. Dafür werden Sie im Unterschied zum OFFSET Befehl bei jeder einzelnen Seite Ihres Objekts gefragt, welchen Abstand die Nachzeichnenlinie vom Objekt haben soll.



Merke: Objekte mit KURVEN, die mit Hilfe von OFFSET Linien-Befehls gezeichnet werden, sind unveränderbar - auch wenn die Einstellungen auf dem Configure Tableau geändert werden.

Um OFFSET Linien an- oder abzuschalten, wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" von dem **Einstellungen** Menü, und klicken auf den *Programmeinstellungen* Reiter. Klicken Sie in die "NACHZEICHNEN (Nahtzugabe)" Kontrollbox, um diese Option an- oder abzuschalten.



Siehe auch:

ZEICHNE OFFSET Befehl 

Menüs und Dialogboxen

Dieses Kapitel behandelt einige andere Menüs und Dialogboxenoptionen, die Sie nach Ihren Wünschen und Vorstellungen einstellen können.

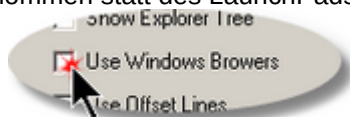
LaunchPad gegen Windows Dialog

Eine der wichtigsten Entscheidungen in PatternMaker 7 ist die Option, ob Sie die neue LaunchPad Schnittstelle benutzen wollen.

Dieses neue Fenster ist sehr sorgfältig darauf abgestimmt worden, Ihnen bei der Suche Ihrer Dateien und Makros zu helfen, Schnittmuster zu speichern - ohne die Angst, sie nie wieder zu finden.

Das LaunchPad zeigt eine Schemazeichnung und eine Erklärung für alle Makros. Sie können auch Kommentare zu Ihren Schnittmustern speichern.

In der Grundeinstellung ist das LaunchPad aktiviert. Sie können es abschalten, indem Sie in die Checkbox "Browser (Windows)" anklicken. Sie finden die Box unter "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung". Ist ein Häkchen in der Box, werden die Standard Windows Dialogboxen genommen statt des LaunchPads.



Siehe auch:

LaunchPad 

Zeige/Verberge Startbildschirm

Der Startbildschirm bietet einen schnellen Zugang zu der Aktivität, die Sie mit PatternMaker ausführen möchten.

Der Startbildschirm ist voreingestellt, wenn Sie PatternMaker installieren. Es wird ein- bzw. ausgeschaltet im "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" Tableau.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" aus dem **Einstellungen** Menü, dann klicken Sie auf den *Programmeinstellungen* Reiter.
- Klicken Sie in die "Startbildschirm" Checkbox.



Siehe auch:

Startbildschirm 

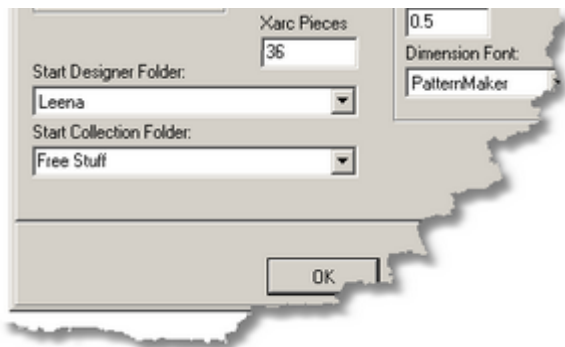
Bestimme Startposition

Diese Einstellung legt die Startposition fest, d.h. den Standarddesigner und die Standardkollektion, die zuerst ausgewählt werden, wenn Sie den MAKRO Befehl  geben.

Wenn - während einer Arbeitssitzung - ein anderer Designer oder Kollektion ausgewählt wurde, stellt sich der MAKRO Befehl auf den zu letzt geöffneten Ordner. Das ist bequem, falls Sie einen Schnitt der eine Kollektion öfter benutzen. Beim nächsten Start kehrt PatternMaker in die voreingestellte Startposition zurück.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" des **Einstellungen** Menü und klicken auf den *Programmeinstellungen* Reiter.
- Wenn Sie nur wenige Optionen auf dem Formular sehen, klicken Sie die "Füge hinzu" Taste am Boden des Formulars .
- Dann suchen Sie mit "hole Designer Ordner" und "hole Kollektionsordner" die gewünschten Dateien.

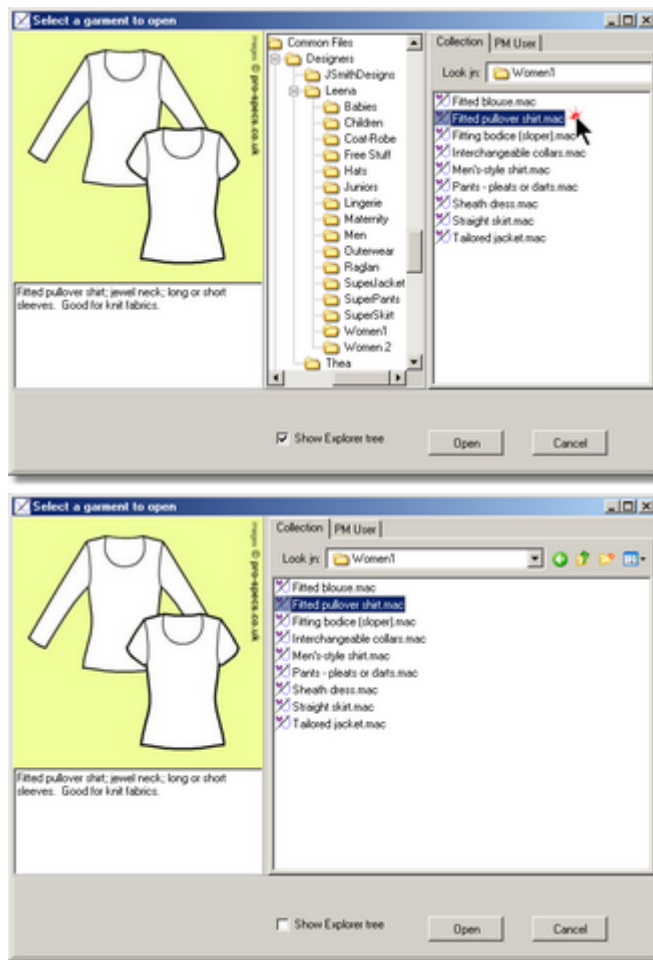


Zuschalten Anzeige Explorer

Diese Einstellung zeigt den Explorer auch im LaunchPad Fenster.

Explorer ist zugeschaltet:

Explorer ist ausgeschaltet:

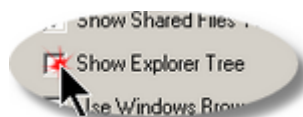


Das LaunchPad zeigt normalerweise den Ort, an dem die Dateien abgelegt sind, nicht an. Er bringt Sie sofort dahin wo der spezielle Dateientyp abgelegt ist, den Sie öffnen oder speichern wollen.

Sollten Sie eine Datei an einem anderen Ort speichern wollen, oder auch nur wissen wollen, wo sich die Dateien befinden, schalten Sie den Explorer auf dem LaunchPad Fenster dazu. Sie sehen dann den Windows-typischen Explorer.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" aus dem **Einstellungen** Menü und klicken den *Programmeinstellungen* Reiter.
- Wenn Sie nur wenige Optionen auf dem Formular sehen, klicken Sie die "Füge hinzu" Taste am Boden des Formulars .
- Markieren oder demarkieren Sie die "Zeige Explorer" Checkbox.



- Es gibt auch eine Checkbox auf dem LaunchPad, die genau dasselbe macht.

Siehe auch:

Dateien und Ordner Organisation 

Festlegung Rückgängig Aktionen

Diese Einstellung legt fest, wieviele RÜCKGÄNGIG ¹²³ Schritte Sie im Gedächtnis des Computers speichern wollen. Diese Zahl können Sie so hoch setzen, wie Sie wollen. Eine höhere Zahl gibt Ihnen mehr Beweglichkeit, um schrittweise zurück zu gehen, aber es wird das Programm verlangsamen.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" aus dem **Einstellungen** Menü, danach klicken Sie den *Programmeinstellungen* Reiter.
- Wenn Sie nur wenige Optionen auf dem Formular sehen, klicken Sie die "Füge hinzu" Taste am Boden des Formulars .
- Tippen Sie eine Zahl in das Feld "Rückgängig".



Bestimme Größe des Dateispeichers

Diese Einstellung legt fest, wieviele Dateien Sie im **Dateien** Menü angezeigt bekommen. Diese Zahl ist unbegrenzt, aber hohe Nummern bedeuten mehr Platzbedarf auf dem Menü.



Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" aus dem **Einstellungen** Menü, dann klicken Sie den *Programmeinstellungen* Reiter.
- Wenn Sie nur wenige Optionen auf dem Formular sehen, klicken Sie die "Füge hinzu" Taste am Boden des Formulars .
- Tippen Sie eine Zahl in das Feld "Dateispeicher".



5.2 Der Einsatz von Layern (Schichten)

Layers sind ein fortgeschrittenes Werkzeug, daß Sie in der Organisation von Objekten in Ihrer PatternMaker Zeichnung unterstützt. Jedes Objekt liegt auf einem Layer. Wenn Sie dieses Layer ausschalten, verschwinden die Objekte vom Bildschirm. Sie können Sie nicht mehr sehen, nicht mehr auswählen und nicht mehr drucken. Wenn Sie das Layer wieder einschalten, sind sie wieder da.

Merke: Wenn Sie ein Objekt wählen, das mit anderen Objekten gruppiert ist, wird dieses Objekt genauso ausgewählt, als ob es sich auf demselben ausgeschalteten Layer befindet. (siehe Arbeiten mit Gruppen^[86]). Dies ist der einzige Weg, um Objekte in ausgeschalteten Layers auszuwählen.

Benutzen Sie den Layer Befehl^[157], um von einem Layer in das andere zu springen. Der ÄNDERN-Befehl^[131] kann auch genommen werden, um in das Layer eines existierenden Objekts zu wechseln. Mit Hilfe der ID Leiste^[147] können Sie überprüfen, auf welchem Layer sich das Objekt befindet.

Beispiel: Angenommen Ihre Zeichnung hat ein Schnittmuster in verschiedenen Größen. Legen Sie jede Größe auf eine eigene Schicht. Geben Sie jeder Schicht einen entsprechenden Namen, z.B. Größe 38, Größe 40 usw. Wenn Sie nur Größe 40 drucken wollen, schalten Sie alle anderen Layers aus und geben den DRUCKE ALLES Befehl.

Beispiel: Angenommen Ihre Zeichnung enthält viele Textobjekte und es dauert bis der Bildschirm diese aufgebaut hat. Schieben Sie alle Textbausteine auf eine Schicht und schalten Sie die Schicht au - solange bis Sie sie wieder benötigen.

Sie können Ihre Objekte auf Layers schieben, gerade wie Sie möchten, aber normalerweise legt man eine Schicht für jede Größe an daß ist genau die Art, wie der GRADIEREN-Befehl mit den verschiedenen Größen arbeitet.

Zeige gemeinsame Dateien

Diese Einstellung ist hauptsächlich für Anwender gedacht, die sich einen Computer mit einem andern Anwender teilen. Es erleichtert den Zugang zu dem Ordner, in dem die zusammen benutzten Dateien gespeichert sind.

In der Voreinstellung sind Programm-Dateien und Kollektionen dort gespeichert wo alle Nutzer Zugriff haben. Jede Datei, die von einem Anwender erstellt wird -- ein gespeicherter Schnitt, eine individuelle Maßtabelle, eine Gradiertabelle, -- wird unter dem Ordner "Eigene Dateien" aufbewahrt. In den meisten Netzwerken ist dieser Ordner dem Zugriff der Allgemeinheit entzogen.

Falls Sie nun einen Schnitt, den Sie erstellt haben -- z.B.: Ein Lehrer, die von Ihren Schülern verlangt, daß sie einen Schnitt ändern, den er erstellt hat -- der muß in dem Bereich gespeichert werden, der jedem zugänglich ist.

Wenn Sie etwas im allgemeinen Bereich abspeichern müssen und der allgemeine Ordner wird nicht angezeigt, können Sie über den Explorer⁷⁹ im LaunchPad Fenster den Ordner finden.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Einrichten" oder "Einrichten Grundeinstellung" aus dem **Einstellungen** Menü, dann klicken Sie den *Programmeinstellungen* Reiter.
- Markieren oder demarkieren Sie "Zeige gemeinsame Dateien" Checkbox.



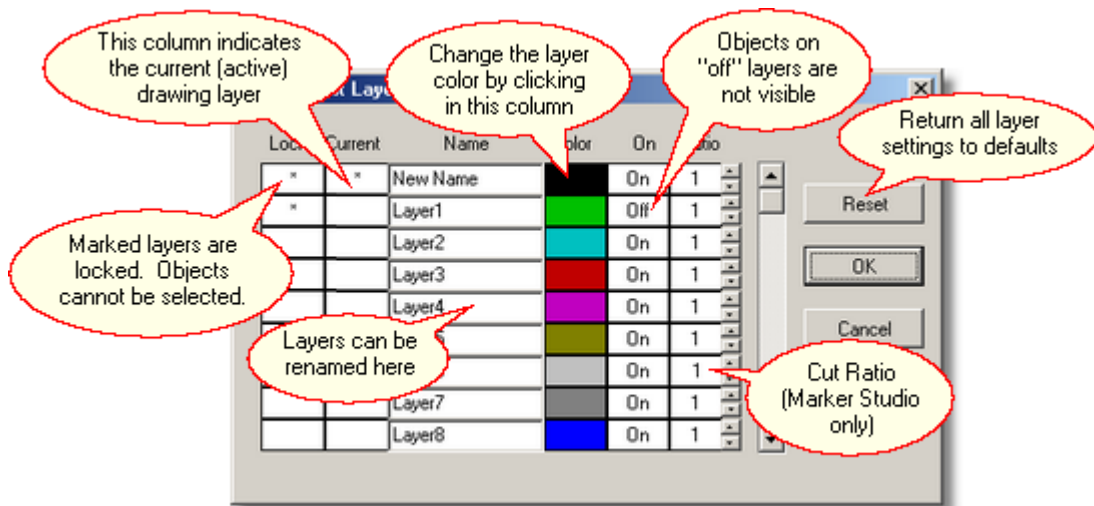
Siehe auch:

Ordner- und Dateien Organisation⁶⁷

Die LAYER Dialogbox

Den Layer Befehl braucht man, um die Layereinstellung zu überprüfen oder zu wechseln. Diese Einstellungen schließen den Namen, die Farbe und die Information, ob sie an- oder ausgeschaltet sind, ein - ebenso ob in das aktive Layer gewechselt wurde auf dem weiter gezeichnet werden soll. Der Layer Befehl kann aus dem **Einstellungen** Menü heraus aktiviert werden oder mit Hilfe der Schnellaste <F11>.

Wenn Sie den Befehl anklicken, wird eine große Dialogbox auf dem Bildschirm aufklappen mit den Informationen jedes Layers. Jede Zeile repräsentiert ein Layer. Das aktive Layer ist durch einen kleinen Stern gekennzeichnet. Insgesamt gibt es 24 Schichten, aber es sind nicht alle auf einmal in der Dialogbox zu sehen. Nehmen Sie die Scrolleiste an der linken Seite, um die Liste hoch und runter zu scrollen. Sie können alle Einstellungen ändern, indem Sie die Zeile anklicken, die Sie ändern wollen.



Siehe auch:

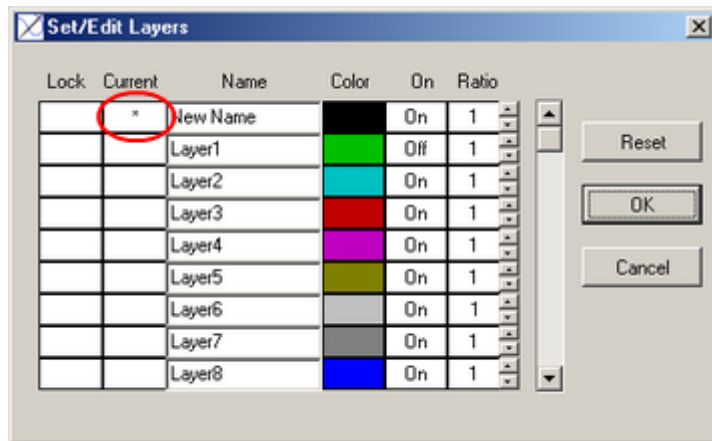
Layer Befehl¹⁵⁷

STANDARD LayerFARBEN⁸⁵

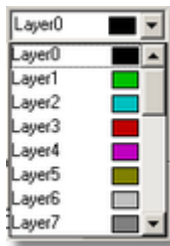
Einstellen des gültigen Layers

Jedes neu erstellte Objekt wird auf den gültigen Layer abgelegt.

Sie können das gültige Layer mit der Schnelltaste <F11> ändern oder mit dem **Einstellungen** Menü. Das gültige Layer mit einem Sternchen markiert und hell unterlegt. Indem Sie in die Aktiv Spalte der Layerliste klicken können Sie ein anderes Layer anwählen. Das vorige gültige Layer wird demarkiert und das neue - jetzt gültige - angehakt. Schließen Sie die Layerbox , indem Sie die "OK" Taste drücken.



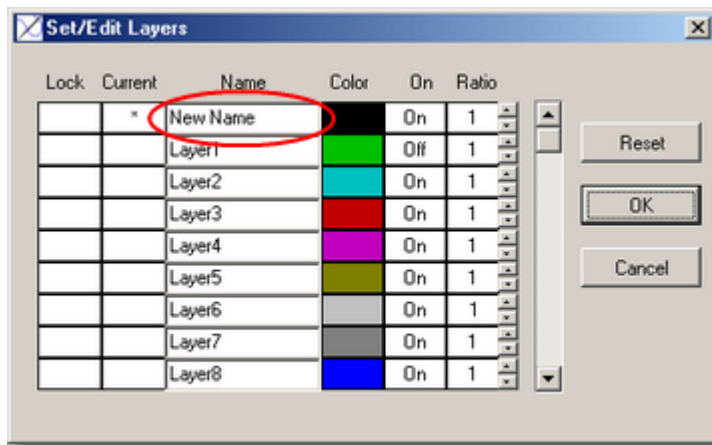
The Statusleiste hat eine "Layers" Dropdown-Box, die Sie alternativ benutzen können, um von einem Layer in das andere zu schalten. Aber hier können Sie nicht den Namen oder die Farbe des Layers ändern.



Layernamen

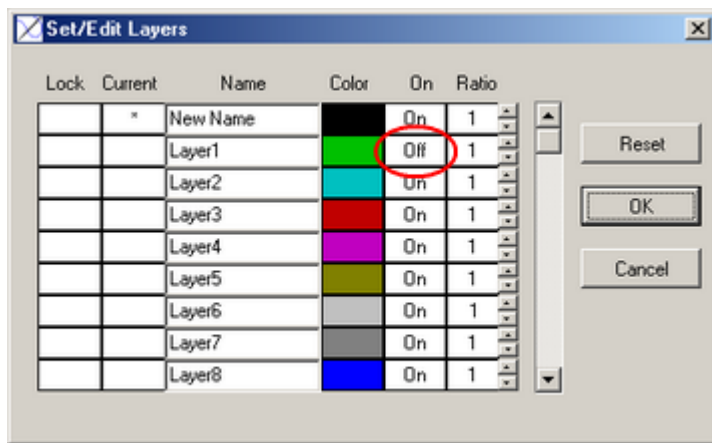
Jedes Layer hat einen voreingestellten Namen: "Layer0," "Layer1," "Layer2," usw.

Sie können den Namen mit Hilfe des Layer Befehls ändern. Öffnen Sie die "Layer" Dialogbox entweder durch Drücken der <F11> Schnelltaste oder aus dem **Einstellungen** Menü. Klicken Sie auf den Namen, den Sie ändern möchten und überschreiben Sie ihn. Klicken Sie die "OK" Taste, wenn Sie fertig sind.



Ein/ Ausschalten eines Layers

Sie können ein Layer mit Hilfe des Layer Befehls an- oder ausschalten. Öffnen Sie die "Layer" Dialogbox entweder durch Drücken der <F11> Schnelltaste oder aus dem **Einstellungen** Menü. Klicken Sie auf "An" oder "Aus", des Layers, daß Sie ändern möchten. Klicken Sie die "OK" Taste, wenn Sie fertig sind.



Voreingestellte Layerfarben

Jedes Layer hat ein voreingestellte Farbe, bezeichnet als "Layerfarbe." Das ist der Name gerade so wie "rot" und "blau" und "grün". Die Layerfarbe bestimmt die Farbe, mit welcher neue Objekt auf dieser Schicht gezeichnet werden. Alle neuen Objekte werden solange in dieser Farbe gezeichnet, bis sie nicht von Ihnen umgestellt wird oder ein Objekt von Ihnen einen andere Farbe zugewiesen bekommt.

Beispiele:

- Ein Objekt hat die "Layerfarbe" und liegt auf Layer0. Das Objekt ist schwarz (Standardfarbe von Layer0). Wenn Sie nun das Objekt auf Layer1 legen, wird das Objekt grün, weil das die Standardfarbe von Layer1 ist.
- Layer0 ist aktiv (Standardfarbe schwarz) und Sie wechseln die Zeichenfarbe in rot und zeichnen eine Form. Die neue Zeichnung ist rot. Schieben Sie nun das Objekt auf Layer1 (Standardfarbe grün), bleibt das Objekt rot.

Wenn Sie die Standardfarbe eines Layers ändern wird jedes Objekt auf diesem Layer mit der Farbzweisung "Layerfarbe" die Farbe des neuen Layers annehmen. Die Einstellungen der geänderten Layerfarben sind in einem internen Dateienformat gespeichert, wenn Sie Ihre Datei

speichern.

Aber wenn Sie eine neue Zeichnung beginnen oder wenn Sie PatternMaker neu aufrufen, werden die voreingestellten Layerfarben wieder aufgerufen. Sie können die StandardLayerfarben nicht auf Dauer verändern.

Siehe auch:

FARBEN-Befehl ⁶⁸

ÄNDERN-Befehl ¹³¹

Zuweisung von Objekten auf ein Layer

Wenn Sie ein Objekt zeichnen, wird es automatisch auf das "gültige" oder "aktive" Layer gezeichnet.

Oft werden Sie Objekte zeichnen und erst später entscheiden, auf welchem Layer Sie sie haben wollen. Das ist schon in Ordnung. Falls Sie eine Zeichnung mit mehreren Objekten haben und Sie haben ihnen kein Layer zugewiesen, dann sind sie wahrscheinlich auf Layer 0. Nehmen Sie den ÄNDERN-Befehl ¹³¹ falls Sie die Objekte auf ein anderes Layer schieben möchten.

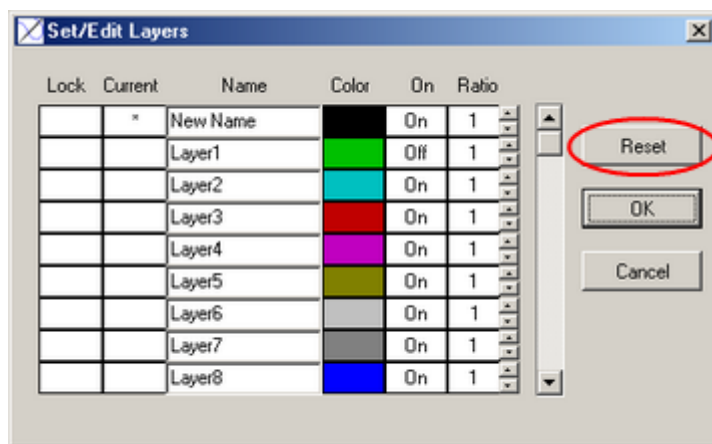
Geschlossenes Layer



Wenn ein Layer geschlossen ist, bedeutet das, daß seine Objekte sichtbar sind. Sie können aber nicht bearbeitet oder ausgewählt werden. Das ist sehr nützlich wenn Sie das Objekt nachzeichnen wollen oder mit anderen Objekten vergleichen.

Wiederherstellen Layers

Wenn Sie auf die "Wiederherstellen" Taste in der Layerbox klicken, werden alle Layernamen und -farben und der AN/AUS Status wieder auf den ursprünglichen Wert gestellt.



5.3 Arbeiten mit Gruppen

Wenn Objekten gruppiert sind, wählen Sie jedes Objekt in der Gruppe, indem Sie irgendein Objekt dieser Gruppe anklicken. Auf diese Weise bleiben Objekte zusammen, die zusammen gehören. Zum Beispiel hat eine Schnittteil eine Nahtzugabe außen, innen den Fadenlaufpfeil und Textbausteine wie z.B. Vorderteil. Wenn Sie diese Objekte alle zusammen in eine Gruppe verwandeln (GRUPPE BILDEN-Befehl ¹⁵⁵), bleiben diese zusammen bei Befehlen

VERSCHIEBEN oder DREHEN.

Sie können auch eine Gruppe in eine Bibliotheksdatei abspeichern und sie in anderen Dateien verwenden. Siehe Gebrauch von Bibliotheken und Symbolen ^[88].

Nehmen Sie die Bibliotheksdatei, um Gruppen zu erstellen. Nehmen Sie den GRUPPE AUFLÖSEN-Befehl ^[155], um Gruppen auseinander zu brechen - nicht den Befehl SPRENGEN!

5.4 Dateiformate

Wenn Sie mit dem LaunchPad eine bestimmte Datei öffnen wollen, erscheint eine Liste. Diese Liste zeigt die Dateien nach Typ gefiltert, um Ihnen das Zurechtfinden zu erleichtern (Zum Beispiel, wenn Sie eine Zeichnung öffnen wollen, sehen Sie nicht die Dateien, die Sprungwerttabellen oder Schriften enthalten). Sollten Sie dagegen den Windows Explorer benutzen, sehen Sie eine Auswahl verschiedener Dateiformate. Im Anschluß eine kleine Liste mit den Formaten, die von PatternMaker benutzt werden:

.PAT

Das ist das Standardformat das PatternMaker benutzt, um Maßschnitte zu speichern.

.DXF

Das nennt man auch das AutoCAD Format. Es wird durch viele bekannte CAD und Grafikprogramme verwendet.

.GRD

Dies ist eine gespeicherte Gradierdatei (nur Grading oder Markerstudio)

.KEY

Dies ist eine Datei, die die Einstellungen der Schnellastenbelegung enthält.

.MAC

Dies Endung wird für die PatternMaker Makros benutzt. Siehe Makroanwendung ^[30].

.MIF

Dies ist ein "Makro Information Datei," die mit dem Makro Projekt Editor ^[96] hergestellt wurde (nur ab Home Studio)

.MMT

Dies ist die "Standard Maßtabelle" die vom Designer eines Makros mitgeliefert wird. Dies ist ein Formular, das die Körpermaße anzeigt, die der Designer für sein Makro verwendet hat.

.MTB

Dies ist Ihre individuelle Maßtabelle, die Sie mit Ihrem Namen und Maßen gespeichert haben. Jede individuelle Maßtabelle bezieht sich auf die Standardmaßtabelle des entsprechenden Designers.

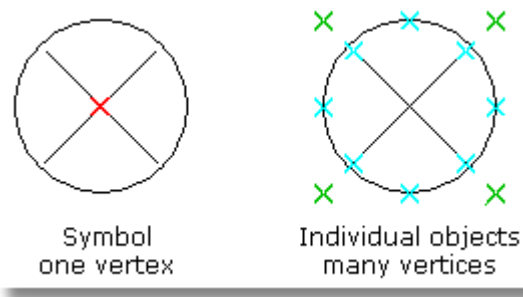
Bibliotheksdateien

PatternMaker läßt Sie ein Zeichendatei (.PAT) als Bibliothek benutzen. Aus dieser können Sie einzelnen Objekte, Objektgruppen oder Symbole einer Bibliotheksdatei laden. Nutzen Sie die Möglichkeit der Bibliothek, wenn Sie immer wiederkehrenden Symbole in verschiedenen Zeichnungen brauchen. Jede Zeichendatei kann als Bibliotheksdatei genutzt werden. Die Bibliotheksbefehle finden Sie im Symbol Menü ^[151] und sie sind im Anwendung Symbole & Bibliotheken ^[88] Kapitel beschrieben.

Eine Bibliothek mit gebräuchlichen Schnittmustersymbolen wird mit PatternMaker mitgeliefert. Falls Sie das Grading - oder MarkerStudio haben, können Sie eigne Symbole erstellen.

5.5 Anwendung von Symbolen und Bibliotheken

Ein Symbol ist ein Teil einer Zeichnung, welches oft benötigt wird, z.B. Fadenlauf. Dieser kann als Symbol gezeichnet werden. So haben Sie dann jedesmal, wenn Sie das Symbol Fadenlauf benutzen, identisch aussehende Zeichen. Ein Symbol unterscheidet sich von Objekten, es hat nur einen Punkt. Das Symbol wird als Einheit behandelt - nicht wie verschiedene einzelne Objekte.



Merke: Wenn Sie das PatternMaker Home Studio besitzen, können Sie Symbole aus der mitgelieferten Bibliothek benutzen. Aber Sie können keine Symbole oder Bibliotheken selbst erstellen. In den Versionen PatternMaker Grading oder Marker Studio, können Sie Symbole herstellen und in Bibliotheken speichern, wie beschrieben.

Wenn Sie die Definition eines Symbols verändern, verändert es sich automatisch wo immer auch Sie es in Ihren Zeichnungen benutzt haben.

Ein Symbol entsteht in zwei Phasen:

- Definieren Sie Ihr Symbol. Dies ist im Grunde meist eine Gruppe von gewöhnlichen Objekten, die im Gedächtnis des Computers unter dem von Ihnen benutzten Namen gespeichert werden.
- Fügen Sie das Symbol in die Zeichnung ein. Das veranlasst PatternMaker, dieses Symbol zu zeichnen und zwar dorthin, wo Sie es gerne haben möchten. Sie können das so oft mit dem selben Symbol machen, wie Sie wollen. Da alle die selbe Definition haben, werden sie immer exakt gleich sein.

Symboleinschübe sind eine der vier Typen von PatternMaker Objekten. Sie können die meisten Bearbeitenfunktionen an einem Symbol verwenden, ohne die Definition zu ändern.

Siehe Übung 10 für Symbolbeispiele.

Erstellung eines Symbols

Es gibt zwei Vorgehensweisen, um ein Symbol in Ihre Zeichnung zu integrieren:

- Aus einer Symbolbibliothek heraus kopieren mit dem EINFÜGEN-Befehl ^[152].
- Ein neues Symbol aus schon vorhandene Objekten Ihrer Zeichnung unter Benutzung des SYMBOL ERSTELLEN-Befehl ^[152]s. Diese erstellt Kopien von den Objekten und speichert sie als einen Symboldefinition. Das hat aber keinerlei Auswirkung auf die Objekte selbst.

Sie können ein Symbol neu definieren, indem Sie eine neues Symbol mit demselben (alten) Namen abspeichern. Wenn Sie schon Zeichnungen mit diesen (alten) Symbolen abgespeichert haben, werden sie alle mit dem neuen Symbol überschrieben.

Details über das Definieren von Symbolen finden Sie im Symbol Menü ^[151], aber die allgemeine Vorgehensweise ist folgende:

1. Zeichnen Sie ein Symbol mit Hilfe der Zeichenbefehle. Zum Beispiel kann eine Fadenlauflinie aus mehreren Polylinien bestehen.
2. Wählen Sie den "Symbol erstellen" Befehl. Sie werden nach einem Namen für Ihr Symbol

gefragt werden.

3. Wählen Sie alle Objekte, die Sie in das Symbol integrieren wollen.
4. Wenn Sie diese ausgewählt haben, werden Sie nach dem Einfügepunkt gefragt werden. Das ist der Platz, an dem der Punkt ist, mit dem Ihr Symbol in das Objekt eingefügt wird. Klicken Sie dorthin, wo Sie ihn haben möchten
5. Nach dieser Eingabe erscheint:

Symbol erstellt

und Sie sind fertig

Denken Sie daran, daß die einzelnen Objekte, die Sie benutzt haben, um das Symbol herzustellen nicht selbst in das Symbol umgewandelt wurden. Nur die Kopie davon ist als Symbol abgelegt worden. Ziehen Sie in Erwägung die Original Zeichnung zu löschen und mit dem Symbol zu ersetzen. Nur so ist einen durchgängige Logik im Aufbau Ihrer Schnitte gewährleistet.

Sprengen eines Symboles

Wenn Sie ein Symbol erstellen, werden alle Objekte als Teile des Symbols zusammen als eine Einheit behandelt. Der SPRENGEN-Befehl^[154] wird verwendet, um ein Symbol aufzulösen – d. h. die Bausteine des Symbols werden wieder zu individuellen Objekten.

Wenn Sie den "Sprengen" Befehl auf ein Symbol anwenden, wird es mit gewöhnlichen Objekten ersetzt. Es sieht zwar genauso aus aber es sind neue Objekte. Dies können Sie nutzen, um existierende Symbole neu zu definieren.

Sollten Sie den "Sprengen" Befehl auf ein Polygon anwenden, dann wird sich dieses in Segmente und Bogen teilen. Es wird genauso aussehen, besteht aber aus Einzelobjekten.

Bibliothek: Eine Sammlung von Symbolen

Merke: Wenn Sie PatternMaker Home Studio haben, können Sie die Symbolbibliothek, die im Lieferumfang dabei ist, benutzen. Aber Sie können keine Symbole selbst erstellen.

Eine Bibliothek ist eine Datei, die Symboldefinitionen, benannte Objekte oder Gruppen von Objekten (siehe Gruppen^[86]) enthält. Sie können eine Bibliothek öffnen und eine oder mehrere Definitionen in Ihre derzeitige Zeichnung einfügen. Zuerst geben Sie den BIBLIOTHEK WÄHLEN-Befehl^[153] ein, um eine Bibliotheksdatei auszuwählen. Dann benutzen Sie EINFÜGEN^[152], um das Symbol einzufügen.

Wenn Sie die Bibliotheken verwenden, können Sie Ihre Arbeit in vielen verschiedenen Zeichnungen wiederverwenden. Diese machen es Ihnen auch sehr einfach, Ihre Arbeit mit anderen zu teilen. Legen Sie Bibliotheken von wichtigen Schnitteilen an, mit Logos, mit Grafiken, Ihrem Namenszug oder sonstigem, was Sie immer und immer wieder brauchen.

Sie eröffnen eine Bibliothek mit einem Symbol (oder mehreren Symbolen) indem Sie einfach abspeichern. Jede Zeichnung (.PAT) Datei kann wie eine Symbolbibliothek verwendet werden. Machen Sie die Übung im Tutorial 10 über Anwendung und Erstellen von Bibliotheken.

Standardbibliothek

Nachdem Sie eine Bibliothek benutzt haben, wird diese zusammen mit dem Programm-Einstellungen als Standard abgespeichert. Wenn Sie das nächste Mal das Programm öffnen, wird diese Bibliothek automatisch aktiviert. Dies spart den Bearbeitungsschritt des Aussuchens einer Bibliothek zum Abspeichern eines Symbols.

Siehe auch:

BIBLIOTHEK WÄHLEN-Befehl^[153]

5.6 Fortgeschrittene FANG Anwendungen

Zusammen mit FANG Endpunkt und FANG Raster, erleichtern Ihnen die anderen FANG Modi Ihre Arbeit:

Name: **FANG Nächstes**

Schnelltaste: <Strg>+<F4>

Was er bewirkt: Der Mauszeiger hüpfte auf die Kontur des am nächsten Objekts.

Warum Sie ihn nehmen sollten: Nützlich wenn Sie ein Objekt auswählen müssen, wenn viele nahe beieinander liegen oder sich überschneiden. Auch gebraucht, wenn genau auf der Linie eines Objektes weitergezeichnet werden soll.

Name: **FANG Ortho**

Schnelltaste: <Strg>+<F5>

Was er bewirkt: Jetzt bewegt sich der Mauszeiger exakt horizontal oder vertikal.

Warum Sie ihn nehmen sollten: Wenn Sie etwas verschieben oder zeichnen wollen, das exakt horizontal oder vertikal ist -- z.B. eine Linie verlängern oder kürzen, usw.

Name: **FANG Mittelpunkt**

Schnelltaste: <Strg>+<F6>

Was er bewirkt: Der Mauszeiger hüpfte auf die Mitte zwischen zwei verbundenen Punkten.

Warum Sie ihn nehmen sollten: Wenn Sie die Mitte eines Segments finden müssen.

Name: **FANG Schnittpunkt**

Schnelltaste: <Strg>+<F7>

Was er bewirkt: Der Mauszeiger hüpfte auf einen Ort, an dem sich zwei Segmente überschneiden. Ein Punkt an diesem Platz ist nicht von notwendig.

Warum Sie ihn nehmen sollten: Falls Sie etwas zeichnen oder verschieben müssen auf den Schnittpunkt zweier Segmente.

Name: **FANG ausserhalb**

Schnelltaste: <Strg>+<F8>

Was er bewirkt: Der Mauszeiger hüpfte auf einen Ort mit einer spezifizierten Distanz horizontal und/oder vertikal von einem existierenden Punkt. Das muß durchaus nicht auf dem Umriß des Objekts sein, sonder außerhalb irgendwo in der Nähe.

Warum Sie ihn nehmen sollten: Um eine bestimmte Entfernung von einem bestimmten Punkt aus zu finden.

Name: **FANG gemessene Distanz**

Schnelltaste: <Strg>+<F9>

Was er bewirkt: Der Mauszeiger hüpfte auf der Umrißlinie auf einen von Ihnen angegebenen Abstand von einem existierenden Punkt.

Warum Sie ihn nehmen sollten: Wird oft zusammen mit PUNKT EINFÜGEN^[137] benutzt, um einen neuen Punkt genau einzusetzen.

Siehe auch:

FANG modi^[23]

5.7 Ein- und Auslesen von Schnitten in anderen Dateiformaten

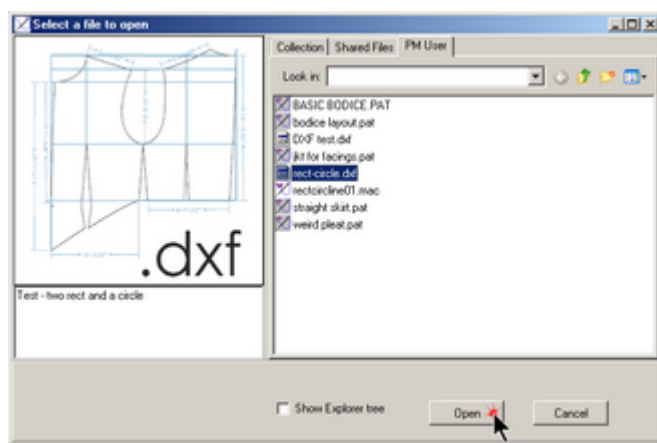
DXF Import/Export

PatternMaker kann Dateien öffnen und speichern in dem .DXF Format. Dieses Format wird von vielen Graphik- und CAD Programmen verwendet und unterstützt.

Vorgehensweise:

Öffnen einer Datei im .DXF Format:

1. Klicken Sie auf das Öffnen Icon, oder wählen Sie "Öffnen" aus dem **File** Menü. Die "Wähle Datei zum Öffnen" Box klappt auf.
2. Falls notwendig, navigieren Sie zum Speicherplatz der Datei, die Sie öffnen möchten.
3. Klicken Sie auf die "Dateien vom Typ" Dropdown-Box und wählen "AutoCAD Datei" (siehe Bild).
4. Wählen Sie die benötigte Datei.
5. klicken Sie die "Öffnen" Taste.



Speichern eines Schnittes im .DXF Format:

1. Wählen Sie "Speichern unter" aus dem **Datei** Menü. Die "Speichere Datei" Dialogbox öffnet sich.
2. Falls notwendig, navigieren Sie zum Speicherplatz der Datei, die Sie speichern möchten
3. Klicken Sie auf die "Dateien vom Typ" Dropdown-Box und wählen **".DXF"** Datei".
4. Geben Sie Ihrer Datei einen Namen. PatternMaker fügt automatisch die ".DXF" Endung hinzu.
5. klicken Sie die "Speichern" Taste.

Bitmap-Dateien als Hintergrundbild

Mit der Bitmap-Hintergrundoption können Sie auf einfachem Weg Gebrauch von Ihren gekauften Liebesschnitten machen.

Vorgehensweise:

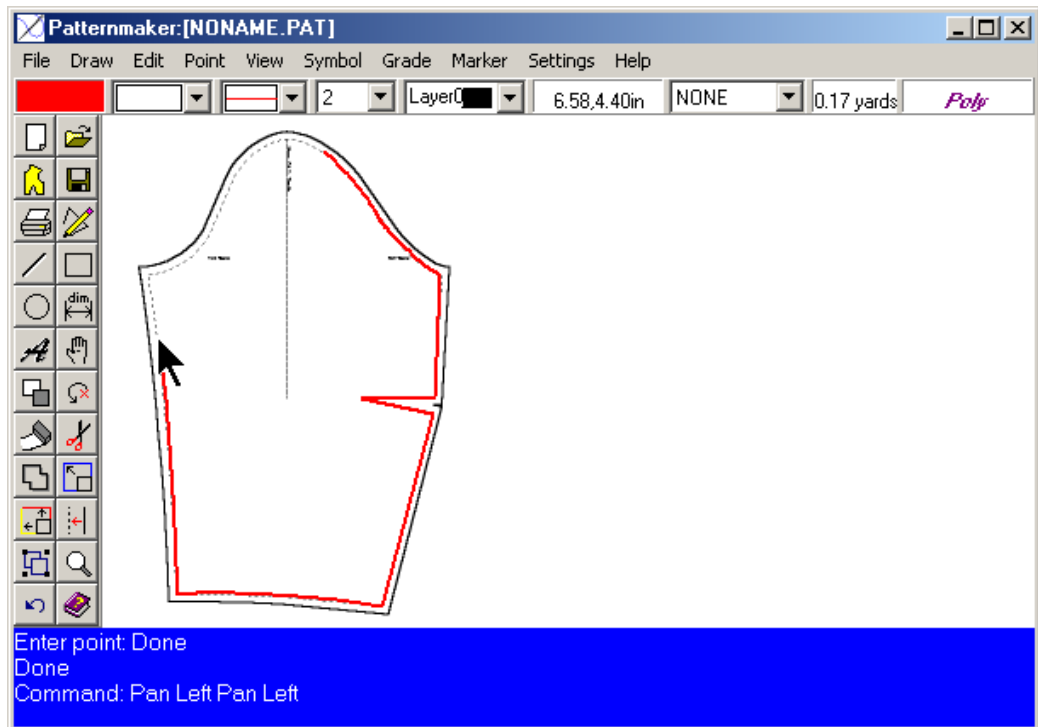
1. Scannen Sie einen Schnittteil mit Ihrem Scanner und seiner Software. Für Schnittteile, die zu groß sind, um in einem Stück gescannt zu werden, folgende Techniken:
 - Ihre Scanner Software hat vielleicht eine Anwendung, die sich "stich" oder "match" Bilder nennt. Ist das nicht der Fall, folgen Sie den Instruktionen bis zur Nummer 5. Danach verschieben Sie den Schnitt und scannen weiter.
 - Kopieren Sie den Schnitt mit einem Kopierer und verkleinern ihn bis er auf Ihren

Scanner paßt.

2. Speichern Sie den gescannten Schnitt als Bitmap (**.bmp** Datei).
3. Laden Sie die Bitmapdatei in PatternMaker (siehe Einrichten Programmoption: Hintergrundbild: ¹⁶⁷ für Einzelheiten).

Wenn das Bitmap in geladen ist:

4. Wählen Sie den POLY Befehl ¹⁰⁸, um die Nahtlinien des gescannten Schnittes nachzuzeichnen (siehe Illustration unten). *Tip: Ändern Sie die Linienfarbe (ÄNDERN-Befehl ¹³¹) in einer Farbe die vom Hintergrund absticht.*



5. Wenn Sie Ihren Schnitten in verschiedenen Sektionen gescannt haben, schieben Sie das erste Polyobjekt weg von der Zeichenfläche. Jedes Bild, das Sie laden, wird sich in der unteren linken Ecke aufbauen und damit würden sich die Polyobjekte überlagern. Wenn alle Teile eingescannt und nachgezeichnet sind, nehmen Sie den VERSCHIEBEN-Befehl ¹²⁴ und verschieben Sie Ihre Polyobjekte solange, bis sie richtig liegen und nehmen dann den VERBINDEN-Befehl ¹³⁶, um sie zu verbinden.

Wenn das Polyobjekt fertig ist:

6. Messe auf dem Papierschnitt zwischen markanten 2 Punkten (das sollten Punkte sein, die sehr leicht mit der Computerzeichnung zu vergleichen sind).
7. Aktivieren Sie den SKALIERE Befehl ¹²⁸ aus dem **Bearbeiten** Menü. Wählen Sie das Polyobjekt, das Sie gerade fertiggestellt haben.
8. Geben Sie **X** ein falls Ihre Meßstrecke horizontal verläuft oder tippen Sie **Y** wenn Sie senkrecht gemessen haben. PatternMaker weist Sie an, zwei Punkten, zwischen denen gemessen werden soll, auszuwählen *Tip: Schalten Sie den FANG Endpunkt (<Strg>+<F3>) ein, damit Sie genau die Entfernung von einem Punkt zum anderen haben.*
9. Danach wird eine Dialogbox die jetzige Entfernung zwischen den gewählten Punkten angeben. Falls diese nicht mit dem Maß auf dem Papierschnitt übereinstimmt, tippen Sie die richtige Zahl ein und klicken auf die "Okay" Taste. Das ganze Polyobjekt wird nun angepaßt und die Computerzeichnung stimmt mit dem Original überein.

Konvertierungssoftware: WinTopo

WinTopo ist ein frei erhältliches Programm, daß eine Bitmapgrafik (.bmp, .jpg, .tif, .gif, .png) in eine DXF Datei umwandelt, die PatternMaker öffnen kann.

Nach der Anwendung der WinTopo One-Touch Vektorisierung, und einigen PatternMaker Werkzeuge wie LÖSCHEN, VERBINDEN, und PUNKT LÖSCHEN, haben Sie schnell ein Schnitteil, das Sie wie jedes andere PatternMaker Objekt behandeln können.

Holen Sie sich auf der WinTopo Webseite ein freies Download

www.wintopo.com

Siehe auch:

DXF Import/Export 

Anwendung des Projekt Editors



Mit dem Projekt Editor verwandeln Sie eine Schnittdatei in ein einfaches Makro (.mac Format). Dabei arbeiten Sie mit Layers, Gruppen und benannten Objekten, Sie können ein Makro erstellen mit ein oder zwei Optionen.

Diese Werkzeug ist nicht für alle Schnitte gedacht, besonders nicht für solche, die in drei Dimensionen angepaßt werden müssen. Es arbeitet für zwei Arten von Schnitten:

- Ein Schnitt, bei dem die Teile in einer bestimmten Größe gebraucht werden wie in Größe: klein, medium, large oder Bastelschnitte, Puppenkleider usw.
- Ein Schnitt, wo alle Teile mit demselben Faktor skaliert werden können wie bei einem Stofftier, Hüten usw. Dies ist derselbe Effekt, den Sie mit SKALIERE  oder SKALIERE/unprop  bei einem Schnitt erzielen.

Die Hierarchie ist folgende:

1. Layers sind die oberste Makro Hierarchie. Eine Zeichnung auf 3 Layern wird als Makro mit 3 Optionen in der Dialogbox zu sehen sein.
2. Benannte Objekte sind die Unteroptionen für jedes Layer. Vielfältige Objekte mit demselben Namen werden als ein Teil der Option behandelt.

Für Schritt- für Schritt-Anweisung siehe
PROJEKT EDITOR Befehl 

6.1 Die Befehle im Datei Menü

Das **Datei** Menü enthält alle Befehle, die benutzt werden, um mit Dateien zu arbeiten, eingeschlossen Öffnen, Speichern und Drucken. Die Befehle, die Sie sehen können, hängen von der Version ab, die freigeschaltet ist. Nicht alle Befehle sind in allen Versionen zugänglich.

NEU Befehl

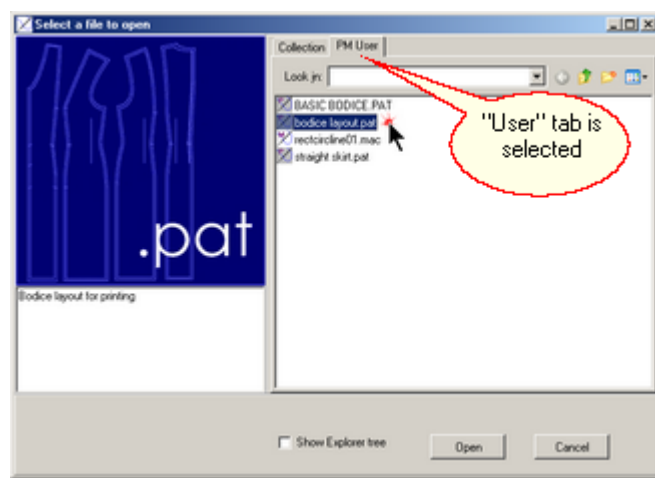
Der NEU Befehl beginnt eine neue Zeichnung. Die alte Zeichnung wird geschlossen. Falls Sie die Zeichnung verändert haben, werden Sie gefragt ob die Änderung gespeichert werden soll.

ÖFFNEN Befehl

Der ÖFFNEN-Befehl öffnet eine existierende Zeichnung (eine **.PAT** Datei), die abgespeichert ist. Das Öffnen einer Datei überschreibt, was immer auch sich auf dem Schirm befindet. Sollte noch eine Zeichnung auf dem Schirm sein, fragt das Programm Sie, ob die Zeichnung gespeichert werden soll.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie das Öffnen Icon, oder wählen Sie "Öffnen" aus dem **Datei** Menü. Das **Datei** LaunchPad öffnet sich.
2. Die LaunchPad Schnittstelle speichert automatisch Dateien an eine vorher angegebenen Speicherplatz. Falls Sie Ihre Datei woanders abgespeichert haben, Klicken Sie auf die "Explorer" Checkbox und navigieren Sie zum richtigen Ort.
3. Wählen Sie die zu öffnende Datei.
4. Klicken Sie die "Öffnen" Taste.



Siehe auch:

Ordner- und Dateien Organisation ⁶¹
DXF Import/Export ⁹¹
ÖFFNEN (nicht Launchpad) Befehl ²⁰²

HINZUFÜGEN Befehl

Der HINZUFÜGEN-Befehl fügt eine Zeichnung zu einer anderen dazu, *ohne* diese zu überschreiben. Es ist genau dasselbe wie der ÖFFNEN-Befehl, nur das die alte Zeichnung nicht geschlossen wird bevor die neue geladen wird.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Datei hinzufügen" von dem **Datei** Menü. Die "Wähle Datei zum Öffnen" Dialogbox erscheint.
2. Wählen Sie die Datei, die Sie hinzufügen möchten. Alles aus dieser Datei wird der vorliegenden Zeichnung hinzugefügt.
3. Klicken Sie auf die "Öffnen" Taste.

Die Layer ¹⁵⁷ Einstellungen der vorliegenden Zeichnung werden an die der neu hinzugefügten Datei angepaßt. Symboldefinitionen werden angeglichen.

MERGE *kann nicht* rückgängig gemacht werden mit dem UNDO Befehl.

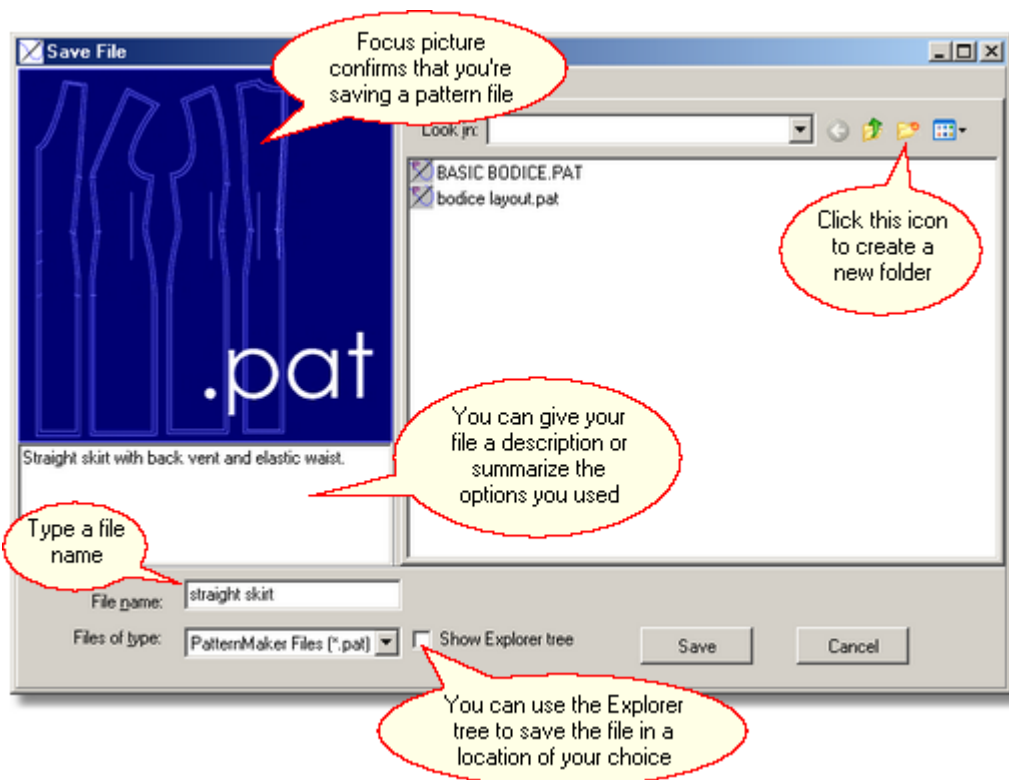
Merke: Sie können es nicht steuern, wo die neue Datei auf dem Schirm erscheint. Darum **VERSCHIEBEN** ¹²⁴ Sie die vorliegende Zeichnung, um Überlappungen zu vermeiden.

Siehe auch:

ÖFFNEN-Befehl ⁹⁴

SPEICHERN Befehl

Der SPEICHERN-Befehl speichert die vorliegende Zeichnung (Schnittmuster) in eine **.PAT** Datei. (Um sie in einem anderen Format abzuspeichern, benutzen Sie SPEICHERN UNTER ⁹⁵.) Falls die Datei, mit der Sie gerade arbeiten, schon einen Namen hat, wird sie aktualisiert. Hat sie noch keinen Namen, fragt das Programm unter welchen Namen sie gespeichert werden soll und den Speicherort.



Schnittmusterdateien haben Namen, die die Endung **.PAT** besitzen. Eine Schnittdatei kann immer wieder geöffnet, bearbeitet und gedruckt werden.

Falls Ihre Datei schon existiert, erstellt PatternMaker eine Sicherungsdatei mit der Endung **".BAK"**.

Siehe auch:

DXF Import/Export ⁹¹

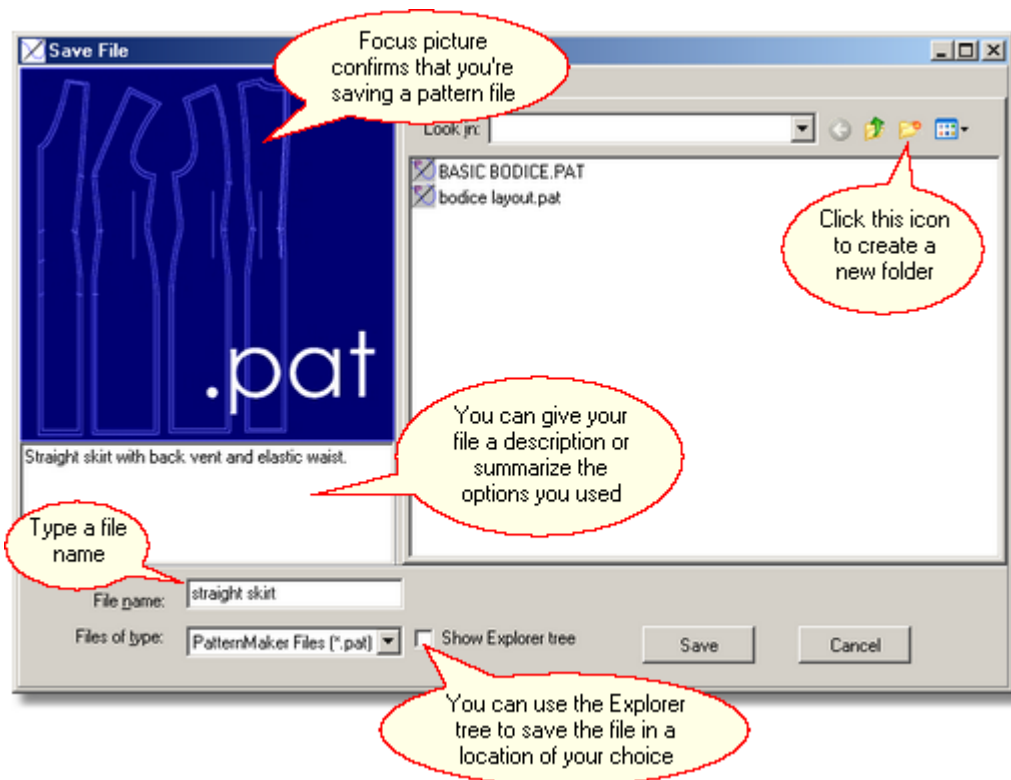
SPEICHERN UNTER Befehl

Der SPEICHERN UNTER Befehl speichert die vorliegende Zeichnung unter einem neuen Dateinamen und lässt die Datei mit dem alten Namen unberührt. Nutzen Sie diese Eigenschaft, um Neues zu speichern ohne das Alte zu zerstören.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Speichern unter" von dem **Datei** Menü. Das **"Speichere Datei"** Fenster

- öffnet sich.
2. Die LaunchPad Schnittstelle speichert automatisch Dateien an einem bestimmten Speicherplatz. Sollten Sie Ihre Datei an einem anderen Ort speichern, klicken in die "Explorer" Checkbox und suchen Sie den neuen Platz.
 3. Geben Sie Ihrer Datei eine Beschreibung. Das kann irgendwas sein -- die Bezeichnung, die Stiloption, für wen der Schnitt ist, usw. Diese Beschreibung ist optional aber sicher sehr nützlich, wenn Sie die Datei später einmal suchen.
 4. Tippen Sie einen Namen ein oder suchen Sie sich eine Datei aus der Liste. Sollte der Dateinamen schon existieren, wird diese Datei überschrieben. Wenn Sie einen neuen Namen vergeben, haben Sie eine neue Datei.
 5. PatternMaker fügt automatisch die **".PAT"** Endung hinzu. Sollten Sie in einem anderen Format speichern wollen, zum Beispiel in **.DXF**, klicken Sie in die "Dateien vom Typ" Dropdown-Box und wählen den Dateityp von der Liste.
 6. Klicken Sie die "Speichern" Taste.



Siehe auch:

Ordner- und Dateien Organisation^[6]
SPEICHERN-Befehl^[95]
DXF Import/Export^[91]

PROJEKT EDITOR Befehl

Der Projekt Editor erstellt ein ziemlich einfaches Makro - mit bis zu 2 Optionen zur Auswahl. Es ist gedacht entweder für einen Schnitt, der in speziellen Größen angeboten wird (wie small, medium und large) oder für einen Schnitt, bei dem alle Schnitteile mit dem gleichen Betrag skaliert werden, wie Stofftiere usw.

Dieses Feature macht ausreichenden Gebrauch der Layers^[82].

Vorbereiten der Schnittdatei:

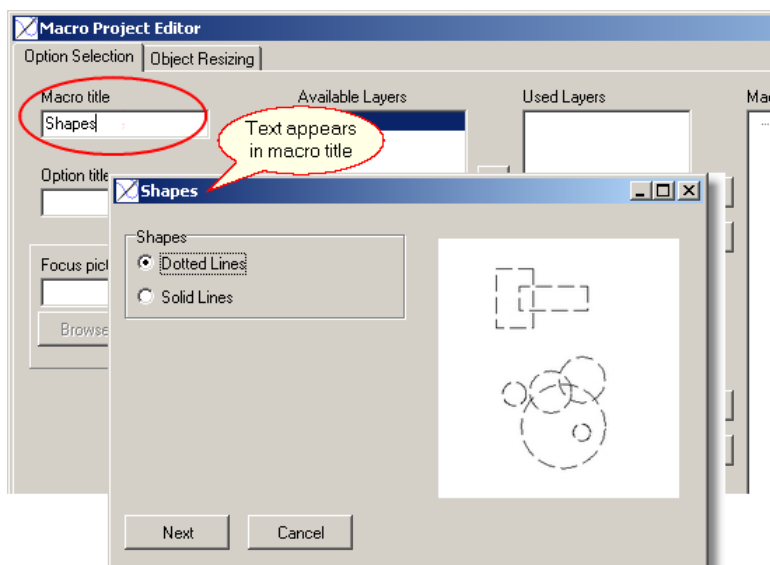
1. Ordnen Sie die Schnitte in verschiedene Layer (entweder zeichnen Sie die Schnitt in das

jeweilige Layer oder verschieben schon vorhandene Zeichnungen mit Hilfe des Ändern^[131] Befehls auf verschiedene Layers). Jedes Layer ist eine Option in der ersten Dialogbox des Makros. Sie können jede Größe auf eine eigenes Layer legen oder jede Ausführung je nachdem was Sie mit dem Makro erreichen wollen. Benennen Sie die Layer, wenn Sie wollen.

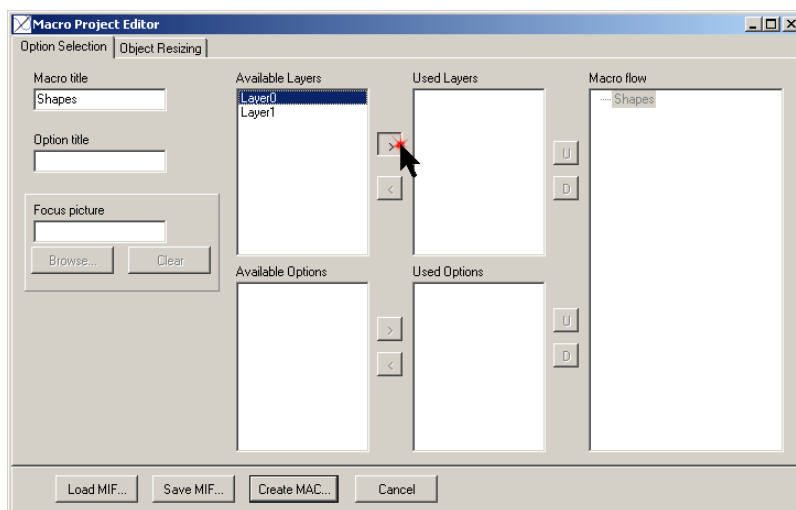
2. Benennen Sie die Objekte für jede Option (siehe Objekt benennen^[156]). Benannte Objekte werden die Stiloptionen die auf dem jeweiligen Layer erreichbar sind. *Objekte müssen einen Namen bekommen* damit Sie der Projekt Editor verarbeiten kann. Alle Schnitteile, die zu dieser Option gehören, bekommen denselben Namen
3. Speichern Sie Ihre **.PAT** Datei.

Makroentwicklung:

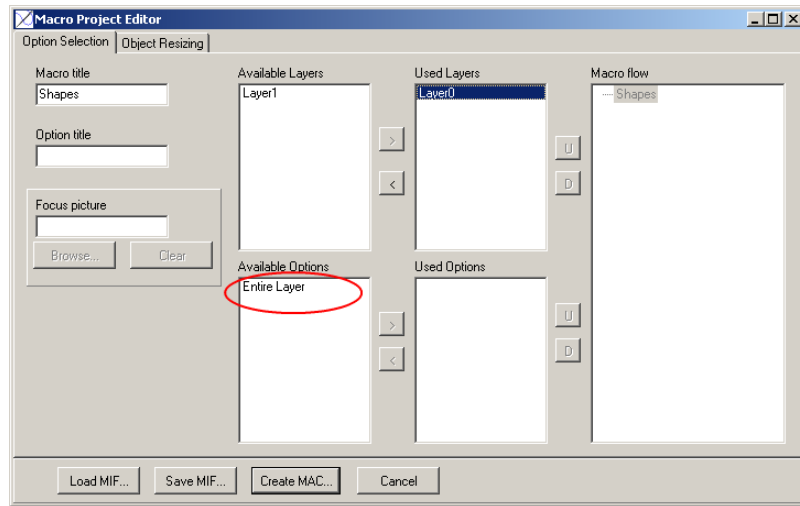
1. Wählen Sie "Projekt Editor" aus dem Datei Menü. Das Projekt Editor Formular öffnet sich.
2. Geben Sie den Makronamen in die obersten Zeile der ersten Makro Dialogbox ein .



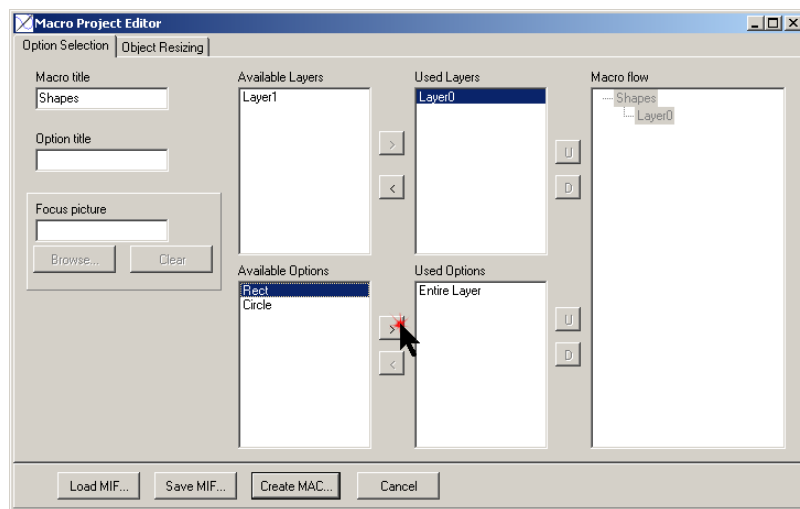
3. Gehen Sie zur **Benutzbare Layer** Liste. Dort sind alle Layer aufgeführt auf denen sich ein benanntes Objekt befindet. Wählen Sie ein Layer und klicken die > Taste.



Dies veranlaßt das Layer in die **Benutzte Layer** Liste zu springen.



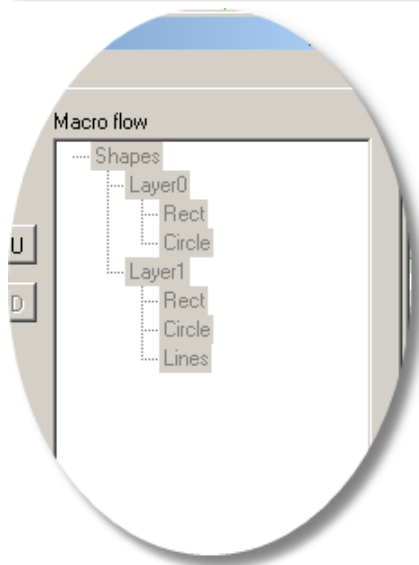
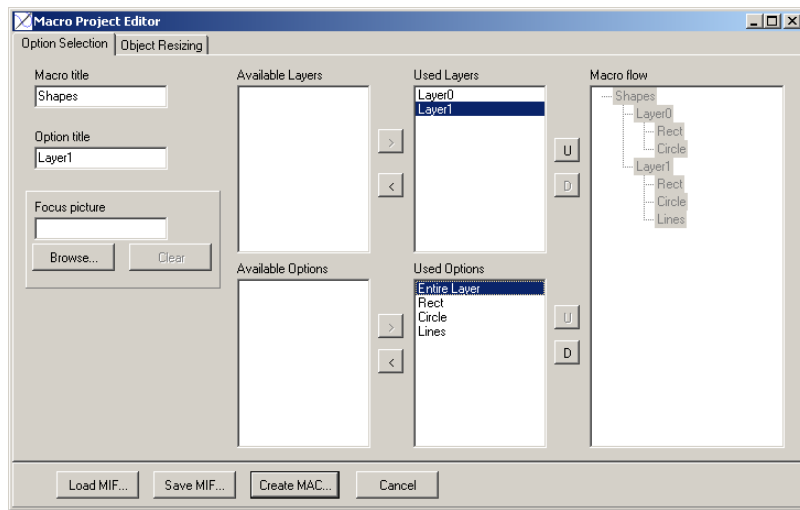
4. Schauen Sie sich jetzt die **Benutzbare Optionen** Liste an. Diese Liste zeigt die Teile, die Sie als Unteroptionen benutzen können. Der Eintrag in diese Liste kommt von den benannten Objekten auf den ausgewählten Layer.
5. Wählen Sie "Entire Layer" und klicken die > Taste. Jetzt werden die Einzelobjekte sichtbar.



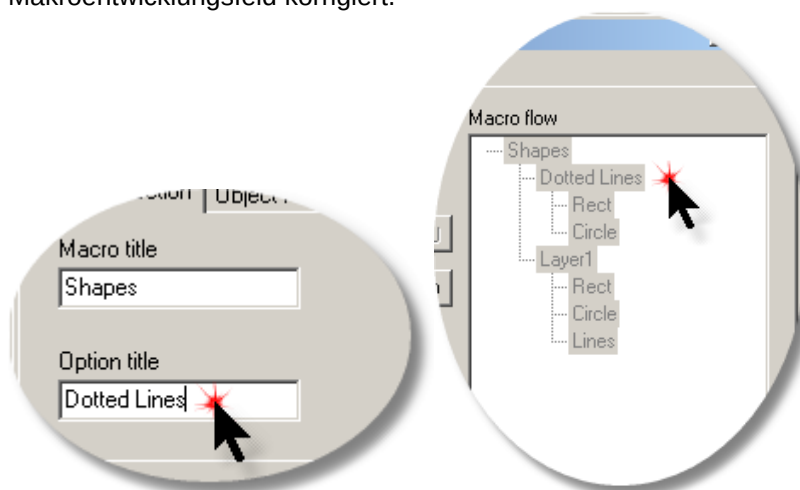
6. Wenn die Einzelobjekte als Makrooption in Erscheinung treten sollen, fügen Sie sie durch drücken der Taste > zu. Wenn Sie das nicht wollen, wird der Benutzer nur das Gesamtlayer als eine Option wählen können.

Wie Sie Option um Option in die Liste einfügen, wächst der Aufbau des Makros. Sie können das gut im Fenster Makroentwicklung verfolgen.

7. Zurück zu der **Benutzbare Layer** Liste und fügen Sie die restlichen Layer und danach die einzelnen Optionen. Wenn Sie fertig sind, haben Sie ein Bild, das etwa so aussehen mag:



8. Sie können auch die Schichten nochmal umbenennen. Wählen Sie "Entire Layer," dann klicken sie in das **Option Titel** Feld. Der neue Name wird automatisch auch in dem Makroentwicklungsfeld korrigiert.



9. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen Ihre Projektdatei abzuspeichern. Sie klicken die "Speichern .MIF." Taste am Boden der Box. Die " Speichere Makro Informationen" Box öffnet sich. Dort geben Sie der Datei einen Namen und eine Beschreibung. Die Datei wird mit der Endung **.MIF** (Makro Information Datei) gespeichert. Diese Datei speichert die Organisationsablauf des Makros und seine Optionen. Das ist nicht dasselbe, wie wenn

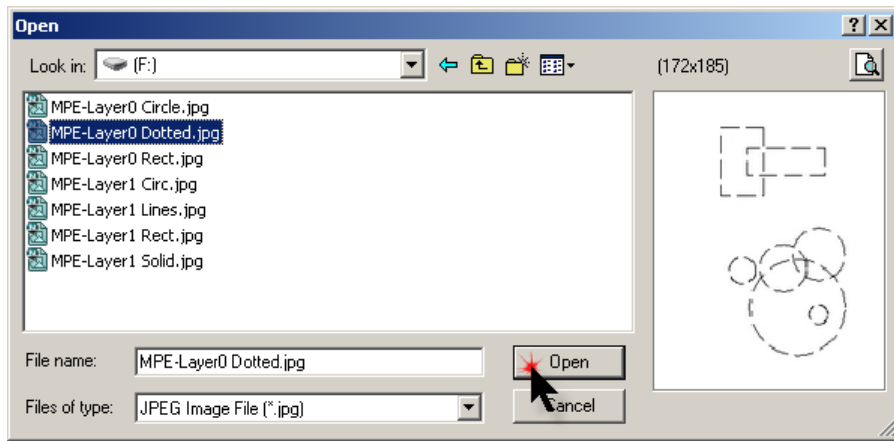
sie eine **.pat** Datei sichern.

- Um das Makro zu testen, drücken Sie die "Speichern .mac" Taste. Das Projekt Editor Formular schließt sich und das , und das "Speichere .mac." Fenster öffnet sich. Benennen Sie das Makro und geben Sie ihm eine Beschreibung, wenn Sie wollen. Nachdem Sie das Makro abgespeichert haben, kehren Sie auf den Zeichenbildschirm zurück. Nun lassen Sie den "Makro" Befehl laufen, um Ihr Makro zu testen.

Hinzufügen von Options- und Stilbildern:

(Bilder sind optional, aber sie helfen den Anwender besser zu verstehen, was das Makro will)

- Wählen Sie ein Layer aus **Benutzte Layer** Liste.
- Wählen Sie etwas aus der **Benutzte Optionen** Liste:
 - Für Bilder, die gleich am Anfang auf dem Makroformular stehen sollen, klicken Sie "Entire Layer"
 - Für Bilder der Unteroptionen, klicken Sie auf die entsprechende Option.
- klicken Sie die "Browsen.." Taste unter der "Schemazeichnung" Box (Sollte diese Taste grau sein und nicht funktionieren, ist Ihre Auswahl aus der Liste **Optionen** fehlgeschlagen). Ein "Öffne Datei" Dialog erscheint.
- Suchen Sie das Bild und klicken die "Öffnen" Taste.



- Wiederholen Sie diesen Schritt, so oft als nötig.

Merke über das Einbinden von Bildern:

- Sie müssen das Format .jpg haben.
- Sie müssen sich im selben Ordner befinden wie die Makrodatei.
- Jede Zeichnung aus einem Zeichenprogramm oder auch Photo können Sie nehmen.

Es gibt keine Größenbeschränkung -- *nur* die Größe bestimmt die Größe des ganzen Makrostilformulars. Wenn Sie sich im Bereich von 250 - 300 Pixel Maximum bewegen, sieht das ganz gut aus. Vergessen Sie nicht, bei einem Anwender dessen Monitor auf niedrige Auflösung geschaltet ist, nehmen 300 Pixel 1/3 der Bildschirmfläche ein.

Wenn Ihr Makro nur verschiedene Größen anbietet, sind Sie mit diesem Punkt am Ende der Makroentwicklung angelangt, Herzlichen Glückwunsch!

Falls Ihr Schnitt, dem Benutzer die Möglichkeit bietet, das Format zu ändern dann weiter mit:

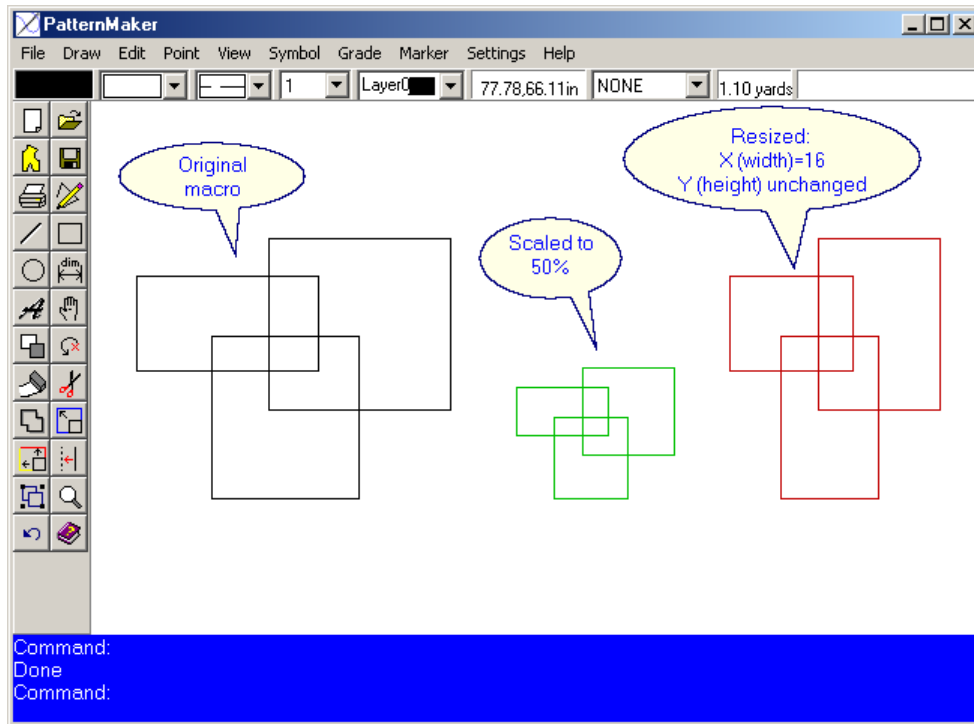
Größenveränderungsregeln

Es gibt drei Wege, wie der Benutzer die Größe des Schnittes ändern kann, den Sie vorbereitet haben.

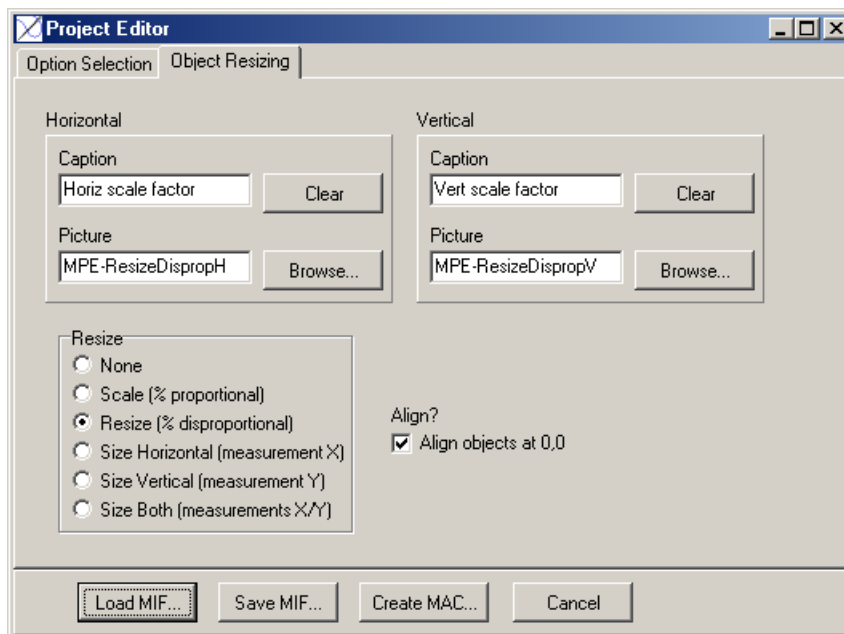
- Prozentual: Gibt der Benutzer 0.5 ein, erhält er einen Schnitt, der halb so groß ist -- gibt er 2 ein, ist er doppelt so groß.

Prozentual unproportional: Der Benutzer kann unterschiedliche Prozentangaben machen für horizontal und vertikale Größenänderung

- Eingabe der Maße X, Y, oder X/Y: der Anwender kann entweder X oder Y oder X/Y eingeben für den ganzen Schnitt.



1. Wählen Sie die Größenänderungsmöglichkeit, die Sie anbieten wollen
2. Geben Sie eine Überschrift ein. Diese Überschrift wird der Feldreiter in der Maßeingabe Dialogbox
3. Wählen Sie ein Bild, zum Beispiel, um den Anwender zu zeigen, wie gemessen wird. Dieses Bilder folgen genau den Bedingungen, die oben erwähnt wurden.



Umgang mit .MIF Datei

Laden MIF: Holt eine gespeicherte Makro Information Datei(.MIF Datei) zurück. Um Ihr Projekt weiter zu bearbeiten, müssen Sie die Datei jedesmal über den Projekt

Editor einlesen. Ebenso müssen Sie die entsprechende **.PAT** Datei öffnen

Speichern MIF: Speichert das vorliegende Makro Layout in eine **.MIF** Datei

Erstelle MAC: Schließt den Projekt Editor **ohne die .MIF Datei zu speichern** und öffnet automatisch das "Speichere Makro" Fenster.

Abbruch: Verwirft alle Änderungen, die im Projekt Editor gemacht wurden und kehrt zum Zeichenbildschirm zurück.

DRUCKEN Befehl

Der DRUCKEN-Befehl druckt die ganze Zeichnung. Falls Ihr Papierformat nicht groß genug ist, druckt PatternMaker automatisch soviel Seiten wie notwendig. PatternMaker kann jedem Windows-kompatiblen Drucker erkennen.

Wenn Sie das Druck-Icon anklicken oder "Drucken" von dem **Datei** Menü wählen, öffnet sich das Druckvorschaufenster (siehe Bild unten). Dieses Fenster zeigt die Anordnung des Schnittes auf den zu druckenden Seiten.

Die kleinen Rechtecke auf den Seitenecken zeigen die Zusammensetzzeichen jeder Seite an, ebenso welche Seiten gedruckt werden. Außerdem umreißen Sie den druckbaren Bereich des verwendeten Druckers. Sie können vom Hoch - zum Querformat wechseln (**Datei/Druckereinstellungen**) und die Paßzeichen werden sich entsprechend ändern.

Die Druckvorschau-Menüs sind:

Drucken:

Drucken Seiten	Druckt die Zeichnung nach den voreingestellten Optionen
Druckereinstellung	Öffnet das Druckereinstellungsfenster, damit die Druckeroptionen geändert werden können
Widerrufen	Schließt das Vorschaufenster und kehrt zum Zeichenbildschirm zurück.
Layer	Druckt das ganze Layer

Einstellungen:

Paßzeichen	Anklicken ob Paßzeichen gedruckt werden sollen. Voreingestellt ist Ja.
Spalten u. Reihen	Anklicken ob die Spalten- und Reihennummern gedruckt werden sollen. Grundeinstellung ist ja
Dateinamen	Anklicken ob Dateinamen gedruckt werden soll.

Ausrichtung:

Spalten	Auswahl der Druckfolge nach Spalten (von oben nach unten)
Reihen	Auswahl der Druckfolge nach Reihen (links nach rechts)

Zoom:

Zoom ein (F2)	Vergrößern der Zeichenansicht
Zoom aus (F1)	Verkleinern der Zeichenansicht

Merke: Einen Schnitt auszudrucken verbraucht viele Seiten auf einem DIN A4 Drucker. Und auch viel Klebearbeiten. Um Papier zu sparen, drucken Sie nur, was Sie wirklich brauchen und platzieren Sie die Teile so eng als möglich. Die Befehle VERSCHIEBEN^[124], DREHEN^[128] und LÖSCHEN^[133] helfen Ihnen dabei.

Merke: Wenn Sie einen Makroschnitt nehmen, denken Sie daran eventuell Platz für die Nahtzugabe zu lassen. Nahtzugaben sind nicht automatisch bei jedem Makroschnitt einprogrammiert. Sollten Sie Nahtzugaben hinzufügen wollen, ehe Sie den Schnitt drucken, führen Sie erst den OFFSET^[113] oder NACHZEICHNEN^[114] Befehl aus.

Siehe auch:

DRUCKE AUSWAHL Befehl ^[103]
DRUCKE BEREICH Befehl ^[103]
DRUCKEREINSTELLUNG Befehl ^[104]
Zusammensetzen gedruckter Seiten ^[49]

DRUCKE Auswahl Befehl

Der DRUCKE Auswahl Befehl läßt Sie auswählen, ob Sie nur ein oder mehrere Teile drucken wollen statt des ganzen Schnittes.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie den DRUCKE Auswahl Befehl des **Datei** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **Druck Auswahl, Objekt wählen**
2. klicken Sie mit der **LM** auf ein oder mehrere Objekte. Jedes Teil, das Sie auswählen ist hell unterlegt. Sollten Sie einen Fehler gemacht haben, klicken Sie wieder auf das Objekt, um seine Auswahl zu verwerfen.
3. **Um die Auswahl zu beenden**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste.
4. Das Druckvorschaufenster wird sich öffnen. Fahren Sie fort wie unter DRUCKEN ^[102] beschrieben. Das Programm wird so viele Seiten, wie für Ihr Objekt nötig sind, drucken

Siehe auch:

DRUCKE BEREICH Befehl ^[103]
Zusammentragen gedruckter Seiten ^[49]

DRUCKE Bereich Befehl

Der DRUCKE Bereich Befehl läßt Sie eine durch Längen und Breite bestimmte Fläche ausdrucken. Alle Objekte (oder Teile von Objekten) die sich in dieser ausgewählten Fläche befinden, werden ausgedruckt.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie den DRUCKE Bereich Befehl aus dem **Datei** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt:
Bereich drucken, Anfangspunkt, <ESC> abbrechen
2. klicken Sie mit der **LM** auf eine Ecke der Fläche, die Sie drucken möchten -- z.B. die obere rechte Ecke.
3. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **zweiter Punkt, <ESC> abbrechen**. Wenn Sie mit der Maus herum fahren, werden Sie feststellen, wie sich die Ausdehnung der Fläche ändert. Diese eingegrenzte Fläche wird später gedruckt werden.
4. Wenn Sie den Bereich festgelegt haben, den Sie drucken wollen, klicken Sie nochmals auf die **LM**. Das Druckvorschaufenster wird sich öffnen. Fahren Sie fort nach der Anleitung unter DRUCKEN ^[102]. Das Programm wird so viele Seiten ausdrucken, wie Sie ausgesucht haben.

Siehe auch:

DRUCKEN Auswahl Befehl ^[103]
Zusammentragen gedruckter Seiten ^[49]

DRUCKE Lagenbild Befehl

Lagenbild druckt den Lagentisch aus. Wie im DRUCKEN-Befehl, werden so viele Seiten als nötig gedruckt.

Sie können das Lagenbild entweder aus dem Zeichenmodus aus drucken oder aus dem Lagenbildmodus. Im Zeichenmodus werden alle Objekte, die auf dem Lagentisch sichtbar sind, gedruckt. Ist der Bildschirm umgeschaltet in die Lagenbildansicht, werden nicht markierte Objekte

nicht gedruckt.

DRUCKE Lagenbild hat dieselben Druckdialoge wie alle anderen Druckbefehle.

Siehe auch:

DRUCKE Lagenreport Befehl ¹⁰⁴

LAGENBILD MODUS Befehl ¹⁹⁵

LAGENTISCH EINSTELLEN-Befehl ¹⁹⁵

DRUCKE Lagenreport Befehl

DRUCKE Lagenreport sendet einen Lagenbericht zu dem Drucker. Der Lagenbericht ist unter LAGENREPORT Befehl (**Lagenbild** Menü) beschrieben.

DRUCKE Lagenreport benutzt die Standard Windows Druckdialogboxen. DRUCKE Lagenreport ist erreichbar als Befehl aus dem **Datei** Menü oder als Option über den LAGENREPORT Befehl.

DRUCKEREINRICHTUNG Befehl

Der DRUCKEREINRICHTUNG befehl bringt Sie zur Windows Druckereinrichtung Dialogbox. Dort können Sie den Drucker wechseln und das Seitenformat verändern.

Sie können diese Dialogbox entweder aus dem **Datei** Menü im Zeichenbildschirm oder von dem **Drucken** Menü des Druckvorschaufensters.

Verändern Sie, was Sie möchten, und klicken Sie die "OK" Taste.

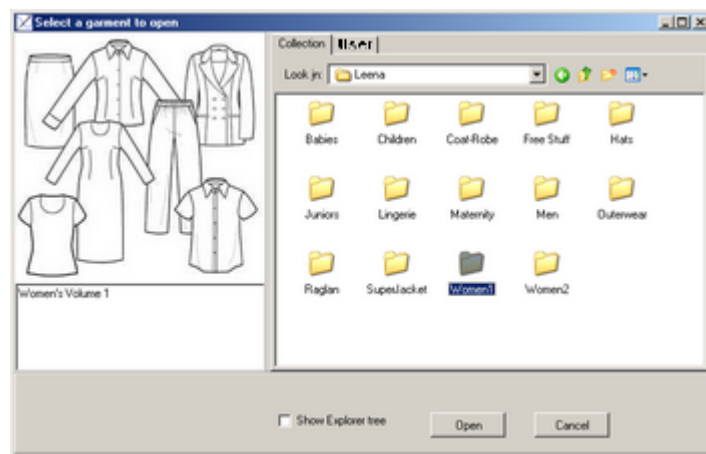
MAKRO Befehl

The MAKRO Befehl startet ein Makro. Makros sind kleine Computerprogramme die innerhalb PatternMaker ablaufen und Grundschnitte oder komplette Schnittmuster liefern, je nachdem was programmiert wurde.

Bevor Sie ein Designer Makro starten, erzeugen Sie eine Maßtabelle ¹⁶³ von der Person, für der der Schnitt gedacht ist.

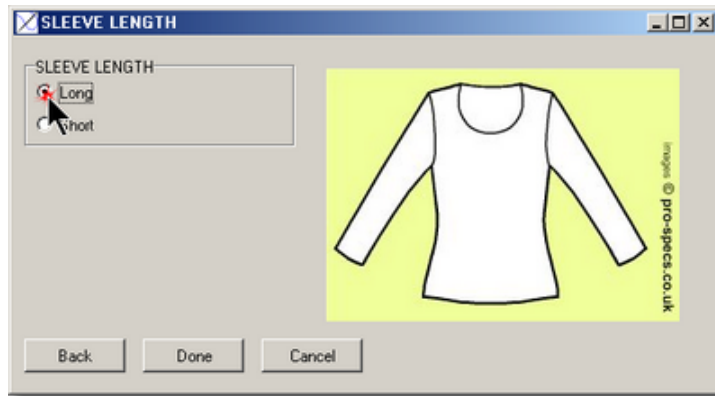
Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Makro Icon, oder wählen Sie "Makro" aus dem **Datei** Menü.
2. Das **Makro** Fenster öffnet sich. Wählen Sie den Designer, seine Kollektion das Bekleidungsstück, das Sie wollen. Die Beschreibungen und die Schemazeichnungen werden Ihnen bei der Suche helfen.



3. Wählen Sie das entsprechende Makro und klicken zum Starten die "OK" Taste. Es kann ein bißchen dauern bis PatternMaker das Makro geladen hat.

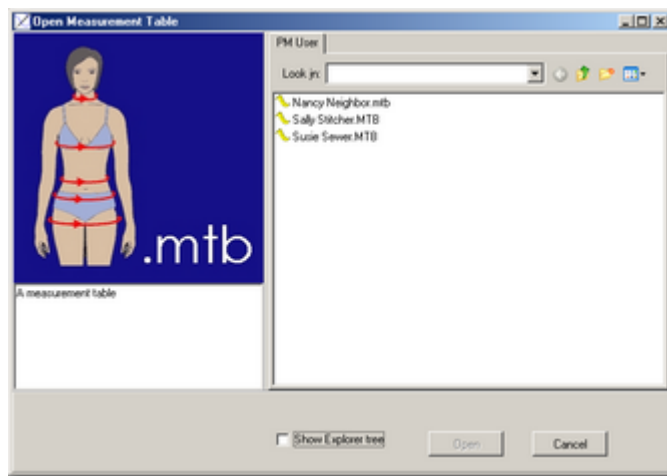
- Jetzt werden eine Reihe von Dialogboxen aufklappen, die Ihnen Fragen stellen und Wahlmöglichkeiten anbieten. Diese Wahlmöglichkeiten sind von Makro zu Makro unterschiedlich (beim Kleid werden Sie z. B. gefragt, ob mit oder ohne Ärmel). Sie klicken sich durch das Makro, indem Sie mit der Maus auf eine der angebotenen Optionen klicken. Wenn Sie auf "Abbruch" drücken, wird der Vorgang abgebrochen und Sie kehren zurück zum Zeichenbildschirm.



- Nachdem sie alles ausgesucht haben, wird es Zeit die Maße einzugeben. Sie können entweder eine gespeicherte Maßtabelle ¹⁶³ nehmen oder Sie geben die Maße von Hand ein.

Anwendung von Maßtabellen

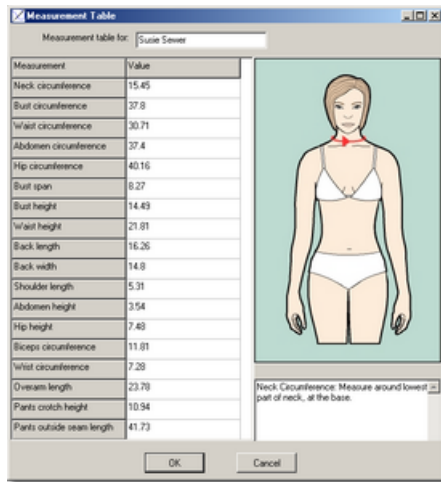
Wählen Sie eine Maßtabelle und klicken Sie die "Öffnen" Taste. Die Maße von dieser Tabelle in das Makro "eingesetzt".



Merke: Die Maßtabellen werden automatisch gefiltert, so daß nur Maßtabellen genommen werden, die zu dem ausgewählten Designermakro gehören. Wenn Sie die erwartete Maßtabelle nicht sehen, vergewissern Sie sich, ob Sie eine Maßtabelle unter dem zugehörigen Designer abgespeichert haben.

Manuelle Maßeingabe

Falls Sie keine gespeicherte Maßtabelle haben, klicken Sie auf die "Widerrufen" Taste, um den Dialog der Box zu umgehen. Das Makro wird dann eine Dialogbox aufspielen, in der Sie Ihre Maße eingeben können.



Einige Makros haben zwei Dialogboxen für Maße. Geben Sie Ihre Maße von der Maßkarte ein. denken Sie daran Dezimalzahlen zu nehmen für 8-3/4 Zoll z. B: 8.75 Zoll und so weiter. Trennen Sie die Dezimalzahlen mit einem Punkt (KEIN Komma) (Zur Unterstützung siehe Bruchzahlenumwandlungskarte). Beachten Sie die richtige Maßzahl muß in das dafür vorgesehene Kästchen. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die "OK" Taste.

Während das Makro läuft, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Stundenglas. Es kann sein, daß Sie etwas warten müssen, besonders wenn Sie keinen schnellen Computer haben oder das Makro sehr umfangreich ist. Wenn das Stundenglas wieder zum Mauszeiger wird, ist die Berechnung fertig und auf dem Prompt erscheint Makro Ausgeführt Befehl:.

WENN SIE KEINE SCHNITTEILE SEHEN ODER WENN SIE NUR EINEN TEIL DER STÜCKE SEHEN, DRÜCKEN SIE DIE <ENDE> TASTE, UM ALLE TEILE DES SCHNITTES ZU SEHEN.

Das Makro wird den neuen Schnitt auf dem Zeichenbildschirm zeichnen. Sollte sich schon eine Zeichnung auf dem Schirm befinden, wird das Makro den neuen Schnitt additiv darüber setzen. So können sich Schnitteile überschneiden. Sollte das passieren so können Sie mit dem VERSCHIEBEN^[124] Befehl Schnitteile verschieben. Nehmen Sie die AUSSCHNITT UND ZOOM Befehle^[149], um verschiedene Bereiche Ihres Schnitts zu betrachten.

Ein Makro kann so oft Sie möchten ausgeführt werden. Sie können Ihre Maßtabelle verwenden oder die Ihrer Kunden.

Nachdem das Makro Das Schnittmuster erstellt hat, kann die Zeichnung gespeichert werden in eine .PAT Datei. Diese kann später geöffnet und gedruckt werden. Mit der Deluxe Version oder höher, können Sie die .PAT Datei bearbeiten, aber Sie können nicht die zugrunde liegenden Körpermaße automatisch verändern. Dafür müssen Sie das Makro noch einmal laufen lassen.

Siehe auch:

Startpositionseinstellung^[79]

BEENDEN Befehl

Mit dem BEENDEN-Befehl schließen Sie PatternMaker, Sollte noch eine Zeichnung offen sein, werden Sie gefragt, ob Sie diese speichern wollen

6.2 Zeichnen Menü Befehle

Das **Zeichnen** Menü enthält Befehle, die benötigt werden, Objekte zu zeichnen. Ihre Zeichnung besteht aus Objekte- der Umriss Ihres Grundschnittes ist ein Objekt, ein Pfeil, der den Fadenlauf angibt, ist ein Objekt und der Text "Vorderteil" ist ein Objekt.

BEMASSUNGS Befehl

Dieser Befehl zeichnet Bemaßungslinien. Bemaßungen sind eine der vier Formen von Objekten in PatternMaker. Ein Bemaßungsobjekt hat zwei Pfeile, zulaufend auf zwei Punkte und einige Zahlen, die die Entfernung zwischen diesen Punkten angibt. Sollten Sie das Bemaßungsobjekt verändern, wird seine Länge neu berechnet und die Anzeige angepaßt.

Vorgehensweise:

1. Klicken auf das MASS Icon, oder Wählen "Bemaßung" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfangspunkt; <ESC> abbrechen:.
2. Klicken auf den Bildschirm oder eine Position im Koordinatenformat^[26] eintippen, um den Anfangspunkt der Bemaßungslinie zu bestimmen. Dies wird wahrscheinlich ein Punkt am Ende einer Linie oder Objekt sein, die Sie vermessen wollen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Zweiter Punkt; <ESC> abbrechen:.
3. Klicken auf den Bildschirm oder eine Position im Koordinatenformat^[26] eintippen, um den Endpunkt der Bemaßungslinie zu bestimmen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Ausrichtung:
4. Wenn Sie die Maus bewegen, können Sie sehen, wo die Zeile plaziert wird. Klicken Sie auf den Bildschirm, wenn die Zeile dort ist, wo sie hin soll. Der Text wird automatisch eingefügt und zeigt die Entfernung zwischen den zwei Punkten an.

Merke: Es empfiehlt sich den Fang Endpunkt zu benutzen, um Bemaßungslinien exakt anzubringen. Siehe FANG Befehle^[157] für weiter Details.

Merke: Sie können das Aussehen der Bemaßungsobjekte verändern, eingeschlossen die Schriftgröße und die Länge der Pfeile. Lesen Sie die Bemaßungseinstellung^[76] und Maßeinheiten^[61] Befehle für weitere Details.

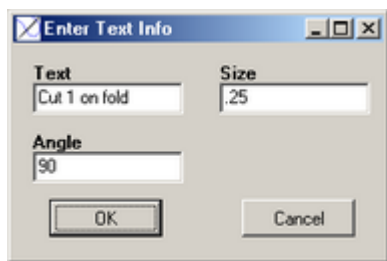
Bemaßung wird zum Messen zwischen zwei Punkten in einer geraden Linie benutzt. Um eine Kurve auszumessen, benutzen Sie den ABSTAND MESSEN/SETZEN^[143] Befehl.

TEXT Befehl

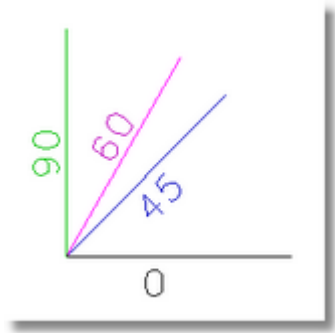
Der TEXT Befehl fügt eine Zeile (Wörter oder Zahlen) in Ihre Zeichnung ein. Text ist eine der vier Typen von Objekten in PatternMaker.

Vorgehensweise:

1. Klicken auf das Text Icon oder wählen "Text" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname TEXT wird in grün auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfangspunkt, <ESC> abbrechen:
2. klicken der **LM**, um festzulegen, wo der Text anfangen soll. Nach dem Klicken öffnet sich links oben die Text Dialogbox.



3. Geben Sie die folgenden Informationen ein:
 - Text: Der Inhalt des Textobjekts (was Sie sagen wollen)
 - Größe: Den Schriftgrad (in der Maßeinheit, die Sie benutzen. Erinnern Sie sich daran, das die Schrifthöhe in Zoll oder Zentimeter angegeben wird nicht in Point. Zum Vergleich 1 Zoll sind 72 Points oder 18 Points sind 0.63 cm.
 - Winkel: Der Winkel, den die Textzeile haben soll, ausgehend von einer Horizontalen.



4. Klicken Sie die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren. Die Textzeile wird in dem Winkel gezeichnet, den Sie angegeben haben und in der Schriftart, die als die gültige gewählt wurde aus der Schrifttyp Dropdown-Box der Statusleiste.

Nachdem das Textobjekt in die Zeichnung eingefügt wurde, können Sie es nachträglich mit **ÄNDERN Text** ^[132] bearbeiten und die Größe, Drehung oder den Inhalt der Zeile ändern. Benutzen Sie den **ÄNDERN Schrift** ^[132], um einen anderen Schrifttyp zu einzustellen.

Siehe auch:

Einrichten: FONT ^[71]

POLY- Befehl

Der POLY-Befehl zeichnet Polygone (Vielecke). Polygone sind einer der vier Typen von Objekten in PatternMaker. Ein Polygon kann jede mögliche Form haben, die aus geraden Strecken und Kurvensegmenten gebildet wird. Polygons können geschlossen sein oder auch offen.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Poly Icon, Oder wählen Sie "Poly" vom **Zeichnen** Menü. Der Prompt auf der Befehlsleiste zeigt: **Startpunkt setzen** :
2. Geben Sie jeden Punkt ein, in dem Sie **LM** klicken oder indem Sie eine Position im Koordinatenformat ^[26] eingeben.
3. Klicken Sie **RM** oder drücken die <ESC> Taste, um das Poly-Untermenü zu öffnen (Siehe untere Liste). Benutzen Sie die dortigen Befehle z. B., um Kurven zu zeichnen oder einen Zeichenschritt zurück zu nehmen.
4. Um das Polygon zu beenden, wählen Sie aus dem Untermenü "Beenden mit geschlossenem Polygon" oder "Beenden mit offenem Polygon".

Optionen:

- **Strecke** (Standardeinstellung) -- Dieser Befehl ergibt gerade Strecken.
- **Tangente** -- das ist eine Strecke, die in der Richtung fortgesetzt wird, die durch das vorhergehende Segment vorgeben ist. Nach dem Klicken, um das Tangentensegment zu beenden, stellt sich wieder die Standardeinstellung ein.
- **Lotrechte** -- dabei wird die zu zeichnende Strecke im rechten Winkel zum zuvor gezeichneten Segment angesetzt. Nach dem Klicken - Beenden des rechtwinkligen Segments - geht die Einstellung wieder zum Standard zurück.
- **Bogen** -- das ist der Anfang eines Bogens (X arc). Der nächste Punkt, den Sie eingeben, ist der Kurvensteuerpunkt (oder Kurvenstützpunkt) und der Punkt danach der Kurvenschlusspunkt. Der Befehl Bogen muß wieder angeklickt werden, um diesen Zeichenmodus zu verlassen.
- **Automatischer Bogen** -- damit beginnt ebenfalls ein X arc, aber hier brauchen Sie keine Kurvensteuerpunkte einzugeben. Sie geben den Endpunkt ein und PatternMaker sucht den Steuerpunkt. Es wird so gemacht, dass der Bogen tangential zum vorherigen Segment verläuft. Das bietet sich zum Zeichnen komplizierter Kurven an, die aus verschiedenen X-arcs

bestehen.

- *Bogen durch den Punkt* -- auch hier beginnt der X arc. Hier klicken Sie einen vorhandenen Punkt an und PatternMaker rechnet und setzt den Steuerpunkt so, daß die Kurve durch diesen Punkt verläuft. Das ist nützlich, wenn Sie von Digitizertablett einen Schnitt kopieren.
- -----
- *Keine Markierung* -- Zeichnet den nächsten Punkt ohne Markierungen. Das wird zum Rückgängigmachen der vorher eingegebenen Option (wie Knips, Knopfloch usw.) benutzt.
- *Knips* -- zeichnet den nächsten Punkt als Knips (ein Knips wird gesetzt, damit man die einzelnen Teile des Schnittes beim Nähen schnell und genau zusammensetzen kann).
- *Doppelknips* -- der nächste Punkt wird als doppelter Knips ausgeführt.
- *Kerbe* -- der nächste Punkt wird als Kerbe ausgeführt.
- *Breite Kerbe* -- der nächste Punkt wird als breite Kerbe ausgeführt.
- *Knopfloch* -- der nächste Punkt ist eine Knopflochmarkierung.
- -----
- *Beenden mit geschlossenem Polygon (Closed)* -- beendet die Zeichnung und schließt das Polygon.
- *Beenden mit offenem Polygon* -- beendet die Zeichnung, aber das Polygon bleibt offen.
- *Abbruch* -- der bricht die Zeichnung ab und löscht das bisher gezeichnete.
- *letzter Punkt rückgängig* -- Das löscht den zuletzt gezeichneten Punkt, man kann von den vorangegangenen Punkt weiter zeichnen.

Der Knips, die Kerbe und das Knopfloch betreffen nur den nächsten Punkt, den Sie zeichnen wollen. Um mehrere Passzeichen hintereinander zu zeichnen, müssen diese immer wieder neu gewählt werden. Für die anderen Optionen wie Strecke, Bogen usw. ist die Wahl solange gültig, bis sie wieder ausgeschaltet wird.

Siehe auch:

Einrichten von Zeichenvorgaben^[67]
 Wechseln Objektbefehle^[131]
 Layer Befehl^[157]
 KNIPS Befehl^[144]

RECHTECK Befehl

Dieser Befehl zeichnet ein Rechteck oder Quadrat.

Vorgehensweise:

1. klicken Sie auf das Rechteck Icon oder klicken Sie "Rechteck" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname RECHECK wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfangspunkt, <ESC> abbrechen :
2. Geben Sie einen Eckpunkt ein (zum Beispiel: oben links), indem Sie mit der **LM** dorthin klicken oder indem Sie die Koordinaten^[26] eingeben. Der Prompt auf der Befehlszeile fragt nach: Zweiter Punkt, <ESC> abbrechen
3. Geben Sie die gegenüber liegende Ecke ein (zum Beispiel, unten rechts) durch Klicken der **LM** oder Eingabe der Koordinaten.
4. Wenn Sie fertig sind, ändert sich die Farbe des Befehlsnamen auf der Statusleiste in **violett**. Wollen Sie abbrechen ohne das Rechteck zu zeichnen, klicken Sie die **RM** oder drücken <ESC> bis der Befehlsname violett ist.

Ein Rechteck ist ein Polygonobjekt mit vier Punkten. Sie können die verschiedensten Bearbeitungsbefehle benutzen, um ein Rechteck zu ändern.

Siehe auch:

Einrichten von Zeichenattributen 
ÄNDERN-Befehl 

STRECKE Befehl

Der STRECKE Befehl zeichnet eine Strecke. Eine Strecke ist ein Polygonobjekt mit zwei Punkten. Es gibt viele Bearbeitenbefehle, um eine Strecke zu ändern wie jedes andere Objekt auch.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Strecken Icon, oder wählen Sie "Strecke" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname STRECKE wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile sagt: Anfangspunkt, <ESC> abbrechen:
2. Geben Sie den ersten Punkt ein (zum Beispiel: links), indem Sie mit der **LM** dorthin klicken oder indem Sie die Koordinaten  eingeben. Der Prompt auf der Befehlszeile fragt nach: Zweiter Punkt, <ESC> abbrechen
3. Geben Sie den zweiten Punkt ein (zum Beispiel: rechts) durch Klicken der **LM** oder Eingabe der Koordinaten.
4. Wenn Sie fertig sind, ändert sich die Farbe des Befehlsnamen auf der Statusleiste in **violett**. Wollen Sie abbrechen ohne die Strecke zu zeichnen, klicken Sie die **RM** oder drücken <ESC> bis der Befehlsname violett ist.

Siehe auch:

Einrichten von Zeichenattributen 
ÄNDERN-Befehl 

KREIS-Befehl

Der KREIS-Befehl zeichnet einen Kreis. Ein Kreis ist ein Polygonobjekt bestehend aus vier gekrümmten Segmenten und 8 Punkten. Sie können die verschiedensten Bearbeitungsbefehle benutzen um einen Kreis zu ändern.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Kreis Icon oder wählen "Kreis" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname KREIS wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Anfangspunkt, <ESC> abbrechen:.
2. Geben Sie den Mittelpunkt ein, indem Sie mit der **LM** klicken oder indem Sie die Koordinaten  eingeben. Der Prompt auf der Befehlszeile fragt nach: Radius, oder Punkt im Kreisumfang
3. Klicken Sie die **LM**, um einen Punkt auf dem Kreisumfang zu setzen oder geben Sie den Radius ein. Der Radius eines Kreises ist die Entfernung vom Mittelpunkt bis zur Kreisumrandung.
4. Wenn Sie fertig sind, ändert sich die Farbe des Befehlsnamen auf der Statusleiste in **violett**. Wollen Sie abbrechen, ohne den Kreis zu zeichnen, klicken Sie die **RM** oder drücken <ESC> bis der Befehlsname violett ist.

Siehe auch:

KREISBOGEN-Befehl ¹¹¹
 ÄNDERN-Befehl ¹³¹
 Einrichten von Zeichenattributen ⁶⁷

KREISBOGEN Befehl



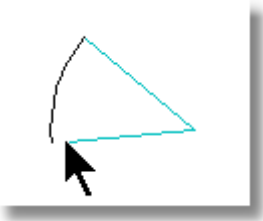
Der KREISBOGEN-Befehl zeichnet einen Bogen (Teil eines Kreises). Sie können die verschiedensten Bearbeitungsbefehle benutzen, um einen Kreisbogen zu ändern.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Kreisbogen Icon, oder wählen Sie "Kreisbogen" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname KREISBOGEN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile sagt: MITTELPUNKT :
2. klicken, um den Mittelpunkt des Kreises festzulegen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Endpunkt auf Kreisumfang
3. Das kann auf zwei Wegen geschehen:
 - Klicken mit der **LM**, um anzugeben, wo der Umfang des Kreises ist. Das gibt eine Ende des Bogens.
 - Eingabe der Größe des Kreisradius (es gibt keinen Mauszeiger auf der Befehlszeile und Sie müssen nicht klicken, nur eintippen - fertig) und die <ENTER>-Taste drücken. Wenn Sie diese Methode wählen, werden Sie gefragt: Startpunkt anklicken: Dies ist dasselbe, wie auf den Umfang klicken.

Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt jetzt an: Drehwinkel :

4. Auch hier zwei Wege:
 - Bewegen Sie die Maus bis der Bogen so aussieht, wie Sie möchten und dann klicken Sie mit der **LM**.
 - Oder Sie geben eine Zahl ein auf der Befehlszeile, um die Größe des Winkels (in Grad) zu bestimmen und drücken <ENTER>.



5. Wenn Sie fertig sind, ändert sich die Farbe des Befehlsnamen auf der Statusleiste in **violett**. Wollen Sie abbrechen ohne den Kreisbogen zu zeichnen, klicken Sie die **RM** oder drücken <ESC> bis der Befehlsname violett ist.

2.

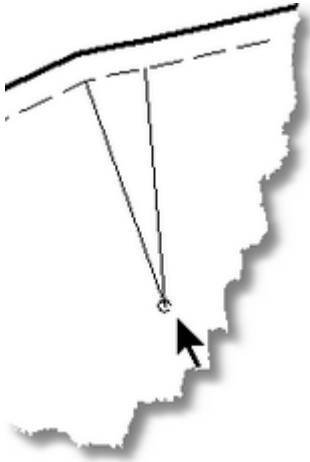
Merke: Ein Bogen mit dem KREISBOGEN-Befehl gezeichnet, besteht aus einer Anzahl von kurzen Segmenten - NICHT wie ein einfaches X-arc Segment mit einem Kontrollpunkt, wie es mit dem Polybefehl gezeichnet wird.

Siehe auch:

KREIS Befehl ¹¹⁰
 ÄNDERN-Befehl ¹³¹
 Einstellung Zeichenattribute ⁶⁷

BOHRLOCH Befehl

Der Bohrloch Befehl zeichnet ein Bohrloch. Ein Bohrloch ist ein Polygonobjekt mit nur einem Punkt. Es wird benutzt, um Passzeichen oder Nähmarkierungen zu setzen. Das Bohrloch wird als kleiner Kreis gezeichnet in der gültigen FARBE^[68].



Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Bohrloch" aus dem **Zeichnen** Menü.
2. Klicken Sie in die Zeichnung um das Bohrloch zu platzieren, oder geben Sie Koordinaten^[26] ein.

Sie können die Größe des Bohrlochs mit der Bohrlochgrößeneinstellung^[74] voreinstellen unter Einrichten auf dem Configure Tableau, Reiter *Programmeinstellung*. Das Configure Tableau finden Sie unter dem **Einstellungen** Menü.

Vorsicht: Nicht alle Drucker drucken Bohrlöcher, so wie sie auf dem Bildschirm aussehen, Vergewissern Sie sich vorher wie die Bohrlöcher aussehen, die Ihr Drucker druckt.

FORTSETZEN Befehl



Der FORTSETZEN-Befehl ermöglicht Ihnen Sie ein neues Streckensegment zu zeichnen, welches die Richtung des vorhandenen Segments fortsetzt. Das hat denselben Effekt wie die *Tangente* Option des POLY Befehls^[108], außer das Sie das an ein bereits vorhandenes Objekt anfügen können.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Fortsetzen Icon, oder wählen Sie "Fortsetzen" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname FORTSETZEN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **Wähle Segment**
2. klicken Sie auf die **LM**, um das Segment fortzusetzen. Mit diesem Befehl können Sie nur ein Segment anwählen, klicken Sie auf ein zweites wird das erste verworfen.
3. Wenn Sie gewählt haben, (Segment gewählt) drücken Sie <ESC> oder klicken die **RM**. Der Prompt zeigt: **Ziehe in Richtung; Eingabe der Streckenlänge:**
4. Wenn Sie die Maus bewegen, sehen Sie die neue Linie

Merke: Dies ist einer der Befehle in PatternMaker, der nicht OHNE Maus ausgeführt werden kann. Sie müssen die Maus nehmen, um vorzugeben auf welche Seite des Objekts Sie fortsetzen möchten.

Ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung und klicken entweder die **LM** oder geben eine

Länge ein. Die Länge wird ab dem Punkt gemessen, der der Maus am nächsten liegt.

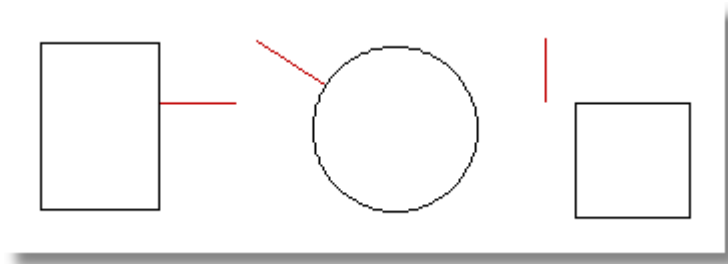
RECHTER WINKEL Befehl



Dieser Befehl zeichnet eine Strecke im rechten Winkel an ein existierendes Segment.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Rechter Winkel Icon, oder klicken Sie auf "Rechter Winkel" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname RECHTER WINKEL wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Wählen Sie ein Segment:
2. Klicken Sie auf das Segment von dem aus Sie den rechten Winkel zeichnen möchten. Sie können immer nur ein Segment auf einmal anklicken. Klicken Sie auf ein zweites wird die erste Auswahl verworfen.
3. **Wenn Sie das richtige Segment gewählt haben**, drücken Sie die <ESC> Taste oder klicken **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Anfangspunkt anklicken:
4. Klicken mit der **LM** an den Ort, an dem der rechte Winkel anfangen soll. Das kann nach Augenmaß geschehen oder Sie lassen sich von einem der FANG Modii helfen. Merke: Dieser Ort muß nicht wieder an das existierende Objekt anschließen. (siehe 3. Beispiel in dem Bild unten).
5. Nach dem Klicken fordert der Prompt Sie auf: Ziehe in Richtung; Eingabe Länge: So wie Sie die Maus ziehen wird eine neue Linie Ihrem Mauszeiger folgend gezeichnet in einem rechten Winkel zum ausgewählten Segment. Diese Linie kann sich innerhalb oder außerhalb des Objektes befinden - abhängig vom Mauszeiger.
6. Sobald die Richtung in Ordnung ist, geben Sie über die Tastatur die gewünschte Länge ein oder klicken Sie einfach, wenn Sie meinen der Abstand wäre richtig.
7. Der Befehl ist beendet, wenn der Schriftzug des Befehlsnamen RIGHT ANGLE auf der Statusleiste **purpur** wird. Um den Befehl abubrechen ohne einen rechten Winkel gezeichnet zu haben, klicken Sie **RM** oder drücken Sie <ESC> bis sich der Schriftzug purpur verfärbt.



OFFSET Befehl

Der OFFSET Befehl erzeugt ein Polygonobjekt, das in einem bestimmten Abstand von einem schon existierenden Objekt gezeichnet wird. Das ist sehr nützlich, um schnell eine Nahtzugabe mit festem Abstand zu zeichnen. Sie können vom geschlossenen Polygon sowie vom offenen zeichnen. Und Sie können eine Außen- sowie ein Innen-Offset von einem Objekt erstellen.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Offset Icon, oder klicken Sie auf "Offset" auf dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname OFFSET wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile sagt: Wähle Objekt zum Offset:
2. Klicken mit der **LM** auf das Objekt, dem Sie Nahtzugabe zufügen wollen. Sie können nur ein Objekt auswählen. Die Befehlszeile informiert Sie darüber ob das Objekt gewählt

wurde oder ob es verworfen wurde.

3. **Um die Auswahl zu bestätigen (oder zu stoppen)**, drücken Sie die <ESC> Taste oder klicken Sie die **RM**. Eine "Offset Abstand" Dialogbox wird erscheinen.
4. Geben Sie das Maß der Nahtzugabe an. Bitte, wenn Sie Zoll als Maßeinheit benutzen, keine Bruchzahlen. Lesen Sie nach unter Bruchzahlenconverter Tabelle. Eine positive Zahl wird die Nahtzugabe außerhalb des Originalobjektes gezeichnet, einen negative in die Innenseite.
5. Klicken Sie die "OK" Taste. Das gewählte Objekt hat jetzt eine gleichmäßige Nahtzugabe

Das Offsetobjekt, wenn es einmal gezeichnet ist, ist ein eigenes Objekt separat vom Original. Sie können es genauso bearbeiten wie jedes andere Objekt, daß Sie mit PatternMaker gezeichnet haben.

Merke: Der OFFSET Befehl arbeite eventuell nicht so gut an Objekten, die spitze Winkel haben oder nach innen gebogen sind, die sich überlappen oder überkreuzen. Die meisten Schnittmuster werden dieses Problem nicht haben, es sei denn sie haben Abnäher. Das Problem können Sie umgehen, wenn Sie den Abnäher als separates Teil zeichnen. Oder nehmen Sie den OFFSET LINIEN-Befehl .

Hinweis: Identifizieren Sie mit Hilfe ID Punkt , wenn Sie vermuten, das Ihr Objekt verborgene Punkte besitzt.

Siehe auch:

NACHZEICHNEN-Befehl 

ÄNDERN-Befehl 

NAHTZUGABE (nachzeichnen) Befehl

Der Nahtzugabe (nachzeichnen)Befehl ermöglicht durch Nachzeichnen eine flexible Nahtzugabe für ein Objekt. Sie können die Nahtzugabenbreite variieren, während Sie sie um das Objekt herum verteilen (z.B. Saum oder Seitennaht). Sie können diese Art von Nahtzugaben an geschlossene oder offene Objekte anfügen, an der Innenseite oder Außenseite.

Vorgehensweise:

1. klicken Sie auf "Nachzeichnen (Nahtzugabe)" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wähle Anfangspunkt : .
2. Klicken mit der **LM** auf einen Punkt eines Polygonobjektes, wo Sie Ihre Nahtzugabe beginnen wollen. Haben Sie einen Fehler gemacht, klicken Sie auf den richtigen Punkt, der erste wird verworfen. Die Befehlszeile sagt Ihnen welcher Punkt gewählt und welcher verworfen wurde.
3. **Wenn Sie den Punkt gewählt haben, mit dem Sie beginnen möchten**, klicken Sie die **RM** oder drücken <ESC>. Der Prompt auf der Befehlszeile sagt: Ende des Segments wählen : .
4. Klicken mit der **LM** auf einen zweiten Punkt auf dem gleichen Objekt und dann klicken Sie die **RM** (oder drücken <ESC>) wieder. Zwischen diesen beiden Punkten wird nun die Nahtzugabe nachgezeichnet. PatternMaker hellt den Abschnitt auf und fragt Sie, ob das das richtige Segment ist. Das Programm muß wissen, ob es mit dem Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn weiterarbeiten soll. Wenn Sie "Ja" klicken. wird der Befehl fortgesetzt, klicken Sie "Nein" wird das Programm das Objekt in der anderen Richtung aufhellen und die Frage wiederholen.
5. Jetzt erscheint eine Dialogbox , die Sie nach der Breite der Nahtzugabe fragt. Geben Sie diese (voreingestellt ist 1)für diesen Abschnitt ein. Eine positive Zahl wird die Zugabe an der Außenseite des Schnittes zeichnen , eine negative an der Innenseite. Denken Sie daran: keine Bruchzahlen -- Dezimalzahlen (siehe Bruchzahlkonversionstabelle).
6. Um die Dialogbox zu verlassen, wählen Sie eine der drei Optionstasten:

Fortführen:

Das von Ihnen gewählte Segment wurde nachgezeichnet. Klicken Sie die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren. Wählen Sie das nächste Segment. Schritt 4 und 5 werden jetzt so oft wiederholt bis Sie eine der Beenden-

Optionen wählen oder sich ganz um das Objekt herum gearbeitet haben.

Beenden/Geschlossen: Die Nahtzugabe wird in ein geschlossenes Objekt verwandelt -- in anderen Worten: Sie umschließt das Originalobjekt mit den verschiedenen von Ihnen festgelegten Zugaben.

Beenden/Offen: Die Nahtzugabe endet genauso, wie sie jetzt ist -- als offenes Objekt.

7. Klicken Sie die "OK" Taste, um die Einstellungen zu akzeptieren und kehren Sie zum Zeichenbildschirm zurück, um das nächste Segment zu wählen oder klicken Sie "Abbruch", um den Befehl abzubrechen.

Nach dem die Nahtzugabe gezeichnet ist, können Sie mit dem ÄNDERN-Befehl^[131] z.B. den Linientyp des Objektes ändern, z.B. die Nahtlinien mit gepunkteten Linien herausheben. Das Nahtzugabe (nachzeichnen)Objekt, wenn es einmal gezeichnet ist, ist ein eigenständiges Objekt. Sie können es genauso bearbeiten wie jedes andere Objekt, daß Sie mit PatternMaker gezeichnet haben.

Merke: Der Nahtzugabe (nachzeichnen)Befehl arbeite eventuell nicht so gut an Objekten, die spitze Winkel haben oder nach innen gebogen sind, die sich überlappen oder überkreuzen. Die meisten Schnittmuster werden dieses Problem nicht haben, es sei denn sie haben Abnäher. Das Problem könne Sie vermeiden, wenn Sie den Abnäher als separates Teil zeichnen.

Hinweis: Identifizieren Sie mit Hilfe des ID Punkt^[147], wenn Sie vermuten, das Ihr Objekt verborgene Punkte besitzt.

Siehe auch:

OFFSET Befehl^[113]
FANG OFFSET^[157]

BELEG Befehl



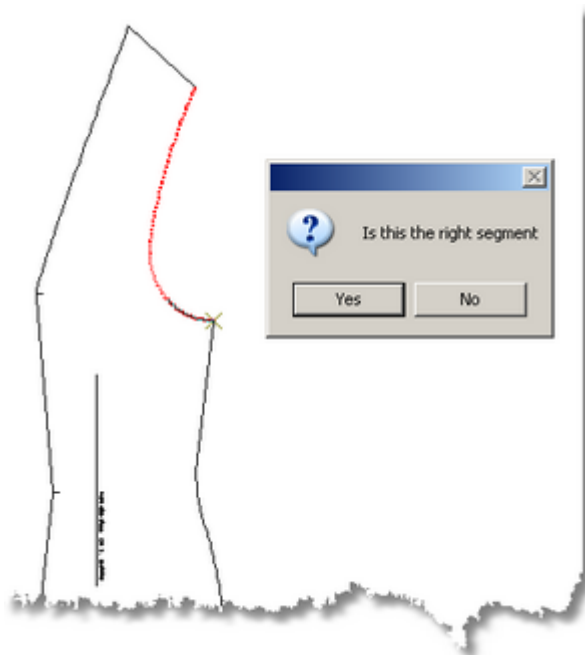
Nehmen Sie die BELEG Funktion, um einen Beleg zu zeichnen, der über die gesamte Länge dieselbe Breite hat, wie für ein Armloch oder ein Kragen.

Vorgehensweise:

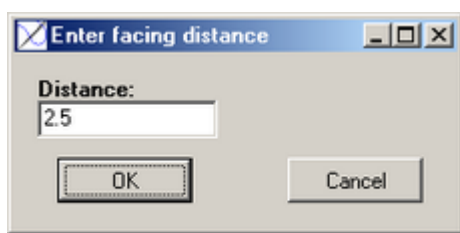
1. Klicken Sie das Beleg Icon, oder wählen "Beleg" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname BELEG wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Wähle Anfangspunkt :
2. Klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt an dem der Beleg anfangen soll. Der ausgewählte Punkt färbt sich **rot**. Sie können nur einen Punkt auf einmal wählen, klicken Sie auf einen zweiten, wird der erste verworfen.

Tip: Schalten Sie Fang Endpunkt ein, um bei der Auswahl zu helfen.

3. **Wenn Sie den richtigen Punkt ausgewählt haben**, drücken Sie <ESC> oder klicken die **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Ende des Segments wählen :
4. Klicken Sie die **LM** auf den Punkt, wo the Beleg enden soll. Wieder können Sie nur einen Punkt anklicken.
5. klicken Sie die **RM**, wenn Sie den zweiten Punkt gewählt haben. PatternMaker hellt den Bereich auf der die zwei Punkte verbindet und fragt Sie, ob es das richtige Segment ist. Das Programm muß wissen, ob es nach dem Uhrzeigersinn oder entgegen gesetzt arbeiten soll. Wenn Sie "Ja" klicken, wird der Befehl fortgesetzt. Klicken Sie "Nein" wird das Programm den Bereich des Objekts in der Gegenrichtung erhellen und die Frage wiederholen.

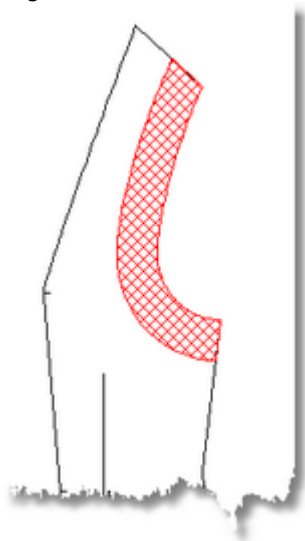


6. Ein Dropdown-Box erscheint und fragt Sie nach der Belegbreite.

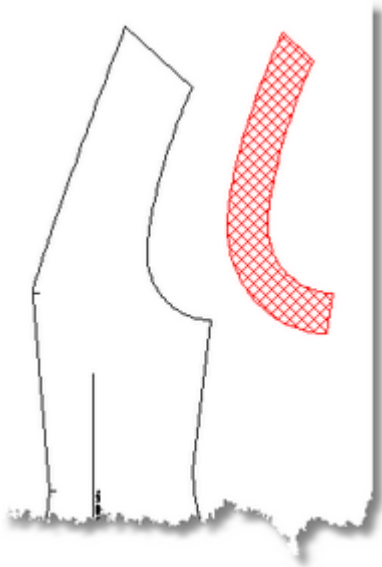


Geben Sie die gewünschte Breite ein. Denken Sie daran: keine Bruchzahlen -- Dezimalzahlen (siehe Bruchzahlkonversionstabelle). Klicken Sie die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.

Tip: Wechseln Sie die aktive Füllfarbe und/oder Schnittteil bevor Sie diesen Befehl ausführen. Der neue Beleg ist dann leichter zu identifizieren.



Merke: Der Beleg ist ein eigenes Objekt, das den Originalschnitt überlappt. Sehr wahrscheinlich ziehen Sie den Beleg vom Schnitt herunter zur Seite, um ihn als Einzelteil auszudrucken.

**Siehe auch:**BELEG (Ganzteil) Befehl ¹¹⁷VERSCHIEBEN-Befehl ¹²⁴Einrichten Zeichenattribute ⁶⁷

BELEG (Ganzteil) Befehl


Nehmen Sie die BELEG (Ganzteil) Befehl, um einen Beleg zu zeichnen, der unterschiedliche Breiten an den Enden hat, wie z. B. ein Beleg des Vorderteils einer Bluse.

Vorgehensweise:

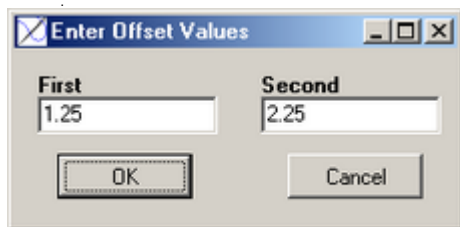
1. Klicken Sie das Beleg (Ganzteil) Icon, oder wählen "Beleg (Ganzteil)" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname BELEG (Ganzteil) wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **Wähle Anfangspunkt :**
2. Klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt an dem der Beleg anfangen soll. Der ausgewählte Punkt färbt sich **rot**. Sie können nur ein Punkt auf einmal wählen, wählen Sie einen zweiten, wird die erste Auswahl verworfen.

Tip: Schalten Sie *Fang Endpunkt* ein, um bei der Auswahl zu helfen.

3. **Wenn Sie den richtigen Punkt ausgewählt haben**, drücken Sie <ESC> oder klicken die **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **Ende des Segments wählen:**
4. Klicken Sie die **LM** auf den Punkt, wo the Beleg enden soll. Wieder können Sie nur einen Punkt anklicken.
5. Klicken Sie die **RM**, wenn Sie den zweiten Punkt gewählt haben. PatternMaker hellt den Bereich auf der die zwei Punkte verbindet und fragt Sie, ob es das richtige Segement ist. Das Programm muß wissen, ob es nach dem Uhrzeigersinn oder dagegen arbeiten soll. Wenn Sie " Ja" klicken "wird der Befehl fortgesetzt. Klicken Sie "Nein" wird das Programm den Bereich des Objekts in der Gegenrichtung erhellen und die Frage wiederholen.

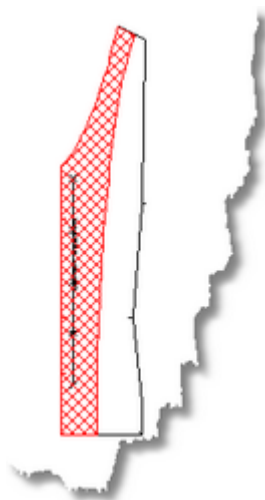


6. Ein Dropdown-Box erscheint und fragt Sie nach der Belegbreite.

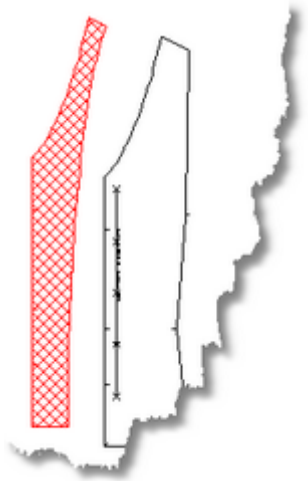


Der erste Wert ist die Breite am Anfang des Belegs - der zweite die Breite am Ende des Belegs. Denken Sie daran: keine Bruchzahlen -- Dezimalzahlen (siehe Bruchzahlkonversionstabelle). Klicken Sie die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.

Tip: Wechseln Sie die aktive Füllfarbe und/oder Schnittteil bevor Sie diesen Befehl ausführen. Der neue Beleg ist dann leichter zu identifizieren.



Merke: Der Beleg ist ein eigenes Objekt, das den Originalschnitt überlappt. Sehr wahrscheinlich ziehen Sie den Beleg vom Schnitt herunter zur Seite, um ihn als Einzelschnittteil auszudrucken.



Siehe auch:

BELEG Befehl ^[115]

VERSCHIEBEN-Befehl ^[124]

Einrichten Zeichenattribute ^[67]

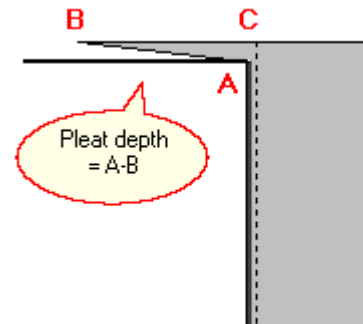
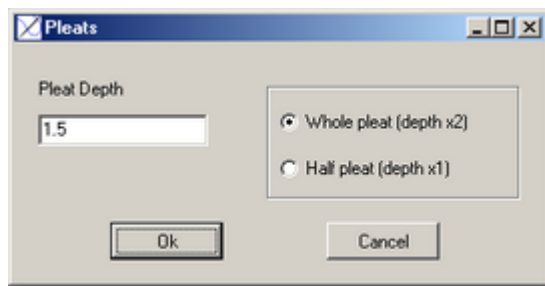
FALTEN Befehl



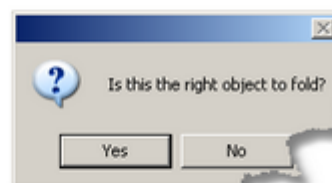
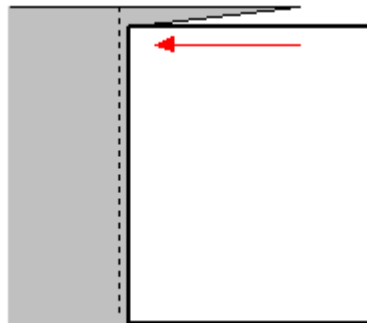
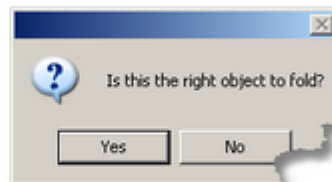
Mit dem FALTEN-Befehl können Sie Falten in Ihre Zeichnung einbinden.

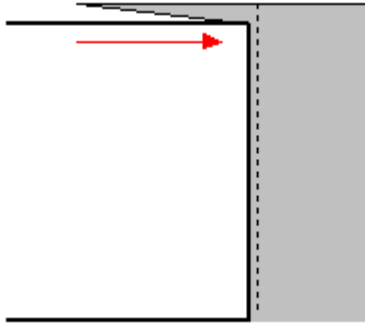
Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Falten Icon, oder wählen Sie "Falten" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname FALTEN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden :
2. Klicken mit der **LM** auf das Schnitteil, das eine Falte bekommen soll. Sie können nur ein Objekt auf einmal klicken, klicken Sie auf ein zweites, wird das erste verworfen.
3. **Wenn Sie das richtige Objekt gewählt haben** , drücken Sie <ESC> oder klicken Sie die **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Anfangspunkt, <ESC> abbrechen :
4. Klicken Sie mit der **LM** an den Platz, wo die Falte eingefügt werden soll. Der Mauszeiger reagiert wie in FANG nächstes ^[90] Modus - Sie können nur einen Ort auf einem Liniensegment wählen. Sie können das aber zusammen mit einem anderen Fangmodus kombinieren, um Ihre Falte richtig zu platzieren wie Fang Mittelpunkt, Fang Endpunkt usw.. Nach dem Klicken zeigt der Prompt auf der Befehlszeile: Zweiter Punkt, <ESC> abbrechen :
5. Klicken Sie auf die **LM** auf das (gegenüberliegende)Liniensegment, das der andere Teil der Falte sein soll. Auch hier können Sie den Fangmodus zur Unterstützung heranziehen. Nach dem Klicken öffnet sich die Faltendialogbox:



6. Geben Sie die gewünschte Faltentiefe ein
7. Eine Seite des Objekts ist hell unterlegt und eine Bestätigung wird von Ihnen verlangt: **Richtiges Objekt zum Falten?** Wenn Sie "Nein" klicken " wird das Programm die andere Seite des Objekt erhellen und die Frage wiederholen. Die Seite zum Falten ist der Teil des Stoffes, den Sie mit den Händen hoch nehmen und zur anderen Seite legen würden.





8. Wenn Sie "ja" klicken ist der Befehl ausgeführt und die Falte eingefügt.

FALTENUNTERTRITT Befehl

Der FALTENUNTERTRITT Befehl wird meistens am Ende einer Faltenreihe benutzt, um eine bestimmte Weite zu erreichen. Hier wird die Faltentiefe nur 1x eingesetzt wird, nicht wie bei der normalen Falte 2 x. .

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Faltenuntertritt Icon, oder wählen Sie "Sparfalten" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname FALTENUNTERTRITT wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Segment wäh len
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Segment, wo der Untertritt eingefügt werden soll. Das Segment leuchtet rot auf
3. Nach dem Klicken der **RM** öffnet sich die Faltendialogbox:
4. Geben Sie die gewünschte Faltentiefe ein. Drücken Sie Okay, wenn Sie fertig sind.
5. Der Untertritt wird an das Segment angesetzt.

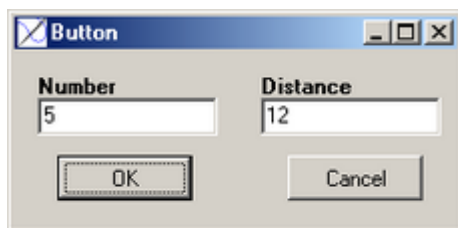
KNOPFLEISTE Befehl



Nehmen Sie den Knopfleistenbefehl, um schnell genaue Abstände zwischen Knöpfen zu erhalten.

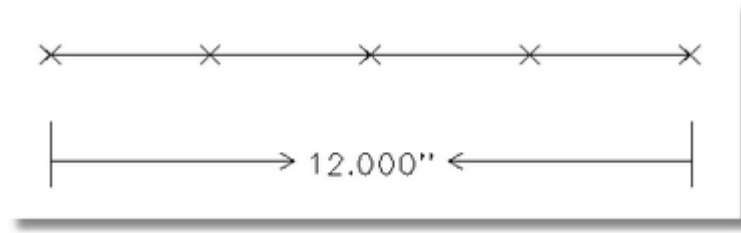
Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Knopfleisten Icon oder wählen Sie "Knopfleiste" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname KNOPFLEISTE wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfangspunkt , <ESC> abbrechen :
2. Klicken mit der **LM**, wo die Leiste anfangen soll. Danach öffnet sich die Dialogbox.



3. Geben Sie die Knopfanzahl ein und die Länge der gesamten Leiste. Die Knöpfe werden automatisch über die Gesamtlänge verteilt.

4. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren. Die Knopfleiste ist als senkrechte Linie eingezeichnet, die vom Eingabeort aus nach unten weiterläuft. Sie können sie selbstverständlich verschieben oder drehen.



Siehe auch:

DREHEN-Befehl ^[128]

VERSCHIEBEN-Befehl ^[124]

ABNÄHER Befehl



Benutzen Sie den ABNÄHER Befehl, um ein Abnäherdach zu konstruieren und ihn in das Schnittteil zu integrieren.

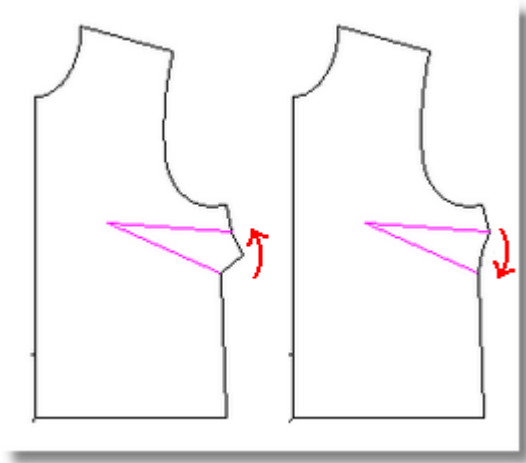
Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Abnäher Icon oder wählen Sie "Abnäher" aus dem **Zeichnen** Menü. Der Befehlsname ABNÄHER wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfangspunkt des Abnäher, Punkt gewählt
2. Klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt, auf den der Abnäher zu gefaltet wird. Das ist meistens der Punkt, der am Körper nach unten liegt für einen ungefähr waagerechten Abnäher oder zur Innenseite für einen senkrechten Abnäher. Der Punkt färbt sich **rot**, wenn er gewählt ist. Sie können nur einen Punkt auf einmal wählen, wählen Sie einen zweiten, wird die erste Auswahl verworfen.

Tip: Schalten Sie "Fang Endpunkt" ein, um bei der Auswahl zu helfen.

3. **Wenn Sie den richtigen Punkt gewählt haben**, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Schließpunkt Abnäher, Punkt gewählt :
4. klicken Sie mit der **LM** auf den gegenüberliegenden Punkt. Wieder können Sie nur einen Punkt anklicken.
5. klicken Sie die **RM** wenn Sie den zweiten Punkt gewählt haben. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Abnäher spitze
6. klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt der Abnäher spitze.

Merke: Das Abnäherdach wird unterschiedlich geformt sein, je nachdem nach welcher Seite der Abnäher gelegt wird. Das hängt von der Umgebung des Abnäher ab und manchmal wird der Unterschied kaum sichtbar sein. Sollte das Abnäherdach nicht so sein, wie Sie es sich vorstellen, wiederholen Sie den Befehl, indem Sie den Abnäher in die andere Richtung falten.



6.3 Bearbeiten Menü Befehle

PatternMaker hat viele Editierbefehle, die es Ihnen erlauben Ihre Objekte zu verschieben, ändern und zu justieren. Diese Befehle finden Sie alle im **Bearbeiten** Menü. Sie können mit den Bearbeiten-Befehlen ein Objekt oder auch mehrere Objekte gleichzeitig verändern. In der Folge wird zur Vereinfachung immer nur von einem Objekt gesprochen.

Diese Befehle haben gemeinsam, dass der Befehl für das GANZE Objekt gilt. Es gibt ein zweites Menü (**Punkt**), das sich nur mit der Bearbeitung von Punkten beschäftigt.

RÜCKGÄNGIG Befehl

Der RÜCKGÄNGIG Befehl wirkt auf den zuletzt gemachten Bearbeitungs- oder Zeichnen-Befehl.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie das Rückgängig Icon oder wählen Sie "Rückgängig" aus dem **Bearbeiten** Menü, oder tippen Sie <Strg>+Z.
2. Die letzte Änderung, die Sie gemacht haben, wird zurück genommen. Haben Sie ein neues Objekt gezeichnet wird es gelöscht. Haben Sie ein Objekt verschoben, kehrt es in seine ursprüngliche Position zurück usw.

Einige Befehle können nicht rückgängig gemacht werden, eingeschlossen: **SPEICHERN**, **BEENDEN**, **SPEICHERN UNTER**, und **SYMBOL**. **ZOOM** und **BILDAUSSCHNITT** Befehle zählen nicht --RÜCKGÄNGIG wird das Objekt zurückholen, wie es **VOR** dem Zoom ausgesehen hat. Im allgemeinen kann man sagen: Zeichnen-, Bearbeiten-, Gradier- und Lagenbefehle können rückgängig gemacht werden.



PatternMaker unterstützt nun einen vielfachen Rücknahme Befehl. Die Anzahl der Befehle, die Sie zurücknehmen können wird durch die Einstellung bestimmt, die Sie auf dem Konfiguration Tableau unter Einstellungen/Einrichten gewählt haben (siehe Einrichten Voreinstellung⁶⁶¹). Sie ist nur durch die Schnelligkeit und der Speichergröße Ihres Computer begrenzt -- eine hochzahlige Rücknahmemöglichkeit wird Ihren Computer langsamer machen.

Sobald Sie die voreingestellte maximale Rückgängig-Möglichkeit erreicht haben, wird der Befehl inaktiv bis Sie wieder eine neue Aktion getätigt haben

Siehe auch:

ZURÜCKHOLEN-Befehl¹²⁴¹

ZURÜCKHOLEN Befehl



Der ZURÜCKHOLEN-Befehl stellt den letzten Bearbeitungsschritt, der mit dem RÜCKGÄNGIG Befehl verworfen wurde, wieder her.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie das Zurückholen Icon oder wählen Sie "Zurückholen" aus dem **Bearbeiten** Menü.
2. Die letzte Aktion wird wiederhergestellt

Siehe auch:

RÜCKGÄNGIG-Befehl  ¹²³

VERSCHIEBEN Befehl

Der VERSCHIEBEN-Befehl bewegt ein oder mehrere Objekte.

Vorgehensweise:

1. klicken Sie auf das Verschieben Icon oder wählen Sie "Verschieben" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname VERSCHIEBEN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Objekt wählen, ?= Hilfe, <ESC> = done.**
 2. Klicken Sie auf das Objekt, daß Sie verschieben wollen. Sie können so viele Objekte wählen und verwerfen wie Sie wollen durch wiederholtes Klicken. Die Befehlszeile informiert Sie, welche Objekte gewählt sind oder verworfen werden. Wenn Sie ein ganzes Schnittteil verschieben möchten, versichern Sie sich, daß Sie *alle* Teile angeklickt haben – Abnäher in einem Oberteil, Fadenlaufpfel, usw.
 3. **Um das Auswählen der Objekte zu beenden**, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Ausgangspunkt?**
 4. Der Ausgangspunkt (Beginn des Verschiebens) ist wie ein Handgriff an dem Teil, das Sie verschieben wollen. Klicken Sie einfach irgendwohin mitten auf das gewählte Objekt. Die Befehlszeile fragt Sie nun: **Zweiter Punkt?** Das ist die Stelle, auf die das Objekt verschoben wird.
 5. Ziehen Sie mit der Maus oder geben Sie ein Zielort, indem Sie einen Position in Koordinaten Format  ²⁶ eingeben. Sie werden eine leicht blaue Linie sehen, die Original und Kopie verbindet und der Bewegung folgt.
 6. Wenn die Teile ihren Bestimmungsort erreicht haben, klicken Sie auf die **LM**.
- Merke:** Versuchen Sie nicht zu "klicken und ziehen." Klicken Sie einmal, wenn Sie anfangen die Teile zu verschieben und lassen Sie die Maustaste los
7. Wenn die Objekte am Zielort sind klicken Sie auf die **LM**.

Wenn Sie Objekte auf einen Ecke des Bildschirms verschieben möchten, nehmen Sie die ZOOM oder Bildausschnittastten, um verfolgen zu können, wo Sie die Objekte hin schieben. Sie können diese Tasten auch mitten in einem Bearbeiten Befehl anwenden.

Siehe auch :

KOPIEREN Befehl  ¹²⁵

KOPIEREN Befehl

Mit dem KOPIEREN Befehl kopieren Sie ein oder mehrere Objekte. KOPIEREN ist ähnlich wie VERSCHIEBEN, außer daß das Original am ursprünglichen Ort bleibt und die Kopie in eine neue Position geschoben werden kann.

Anwendung:

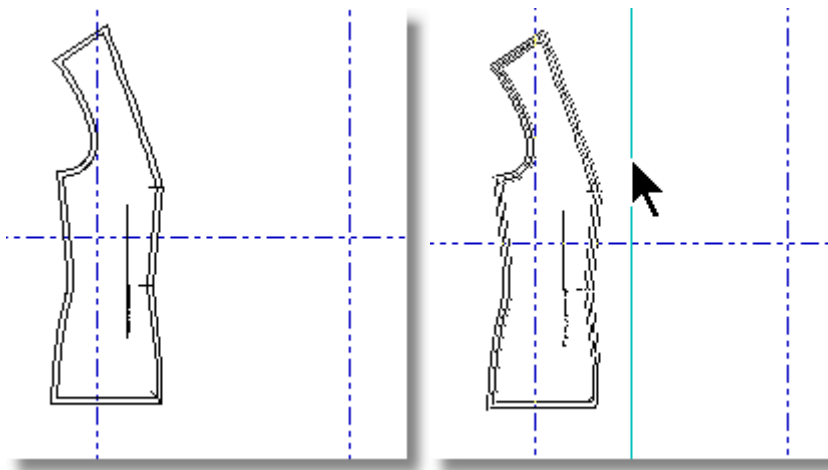
1. Klicken Sie auf das Kopieren Icon, oder wählen Sie "Kopieren" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname KOPIEREN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.**
2. Klicken Sie auf die LM, um das Objekt zu kopieren. Sie können so viele Objekte wie Sie wollen durch wiederholtes Klicken auswählen oder verwerfen. Die Befehlszeile informiert Sie, wenn ein Objekt gewählt oder verworfen ist. Wenn Sie ein ganzes Schnittteil kopieren, stellen Sie sicher, daß Sie alle Teile ausgewählt haben – wie Abnäher, Fadenlaufpfeile usw.
3. **Um die Objektauswahl zu beenden**, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Anfangspunkt,**
4. Der "Anfangspunkt" funktioniert wie ein Handgriff, an dem Sie das Objekt packen. Einfach im gewählten Objekt irgendwohin klicken. Die Befehlszeile fragt Sie nun nach dem : **Zweiten Punkt?** Das ist die Stelle, auf die das kopierte Objekt plziert wird
5. Ziehen Sie mit der Maus oder geben Sie ein Zielort, indem Sie einen Position in Koordinaten Format ²⁶ eingeben. Sie werden eine leicht blaue Linie sehen, die Orginal und Kopie verbindet und der Bewegung folgt.
6. Wenn die kopierten Teile ihren Bestimmungsort erreicht haben, klicken Sie auf die **LM**.

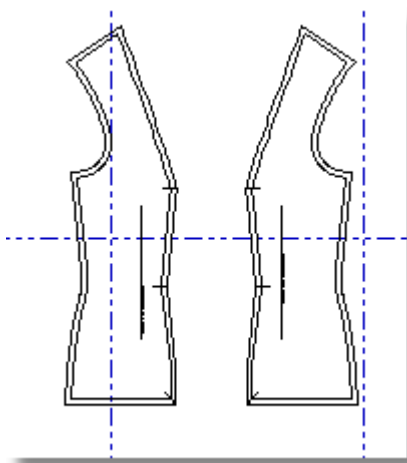
Siehe auch:

VERSCHIEBEN Befehl ¹²⁴

SPIEGELN Befehl

Der SPIEGELN Befehl erzeugt eine Spiegelbildkopie des auszuwählenden Objekts und läßt das Original an seinem Platz.





Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Spiegeln" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname SPIEGELN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der zeigt: **Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.**
2. Klicken Sie auf die **LM**, um die Objekte auszuwählen, die Sie spiegeln möchten. Sie können so viele Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie welche Objekte gewählt oder verworfen sind . Wenn Sie ein ganzes Schnittteil kopieren, stellen Sie sicher, daß Sie alle Teile ausgewählt haben – wie Abnäher, Fadenlaufpeile usw.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Startpunkt der Spiegelachse**
3. Klicken Sie auf den Schirm, um den Startpunkt festzulegen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Endpunkt der Spiegelachse**
5. Wenn Sie möchten genau senkrecht ausgerichtetes Bild möchten, drücken Sie die <ENTER> Taste. Wenn nicht bewegen Sie die Maus, um den Reflektionswinkel einzustellen.
6. Wenn es so ist, wie Sie es wünschen, drücken Sie die **LM** . Das Objekt wird über die Achse gespiegelt sein.

Der SPIEGELN Befehl ist wichtig, um die zweite Hälfte eines Schnittes zu zeichnen. Wenn Sie zum Beispiel einen asymmetrischen Schnitt erstellen, ist dies Funktion unverzichtbar.
Beispiel: Nehmen Sie an, Ihre Bluse hat ein Vorderteil nur aus einem Stück. Machen Sie zuerst einen halben Schnitt (von der Vorderen Mitte bis zur rechten Außen naht) Zeichnen Sie die Abnäher, Taschen, Fadenlauf und Nahtzugabe (nachzeichnen), usw. Wenn alles fertig ist, wählen Sie den SPIEGELN Befehl. Wählen Sie alles, das Hauptteil, die Abnäher und andere Objekte. Wenn Sie nach der Spiegelachse gefragt werden, benutzen Sie Fang Endpunkt (<Strg>+<F3>) und klicken auf die Vordere Mitte - Halsschnittpunkt und als zweiten Punkt den Vordere Mitte-Tailenpunkt. Jetzt haben Sie zwei Punkte entlang der Vorderen Mitte und eine gerade Spiegelachse. Mit VERBINDEN^[136] können Sie die Teile zusammen verbinden.

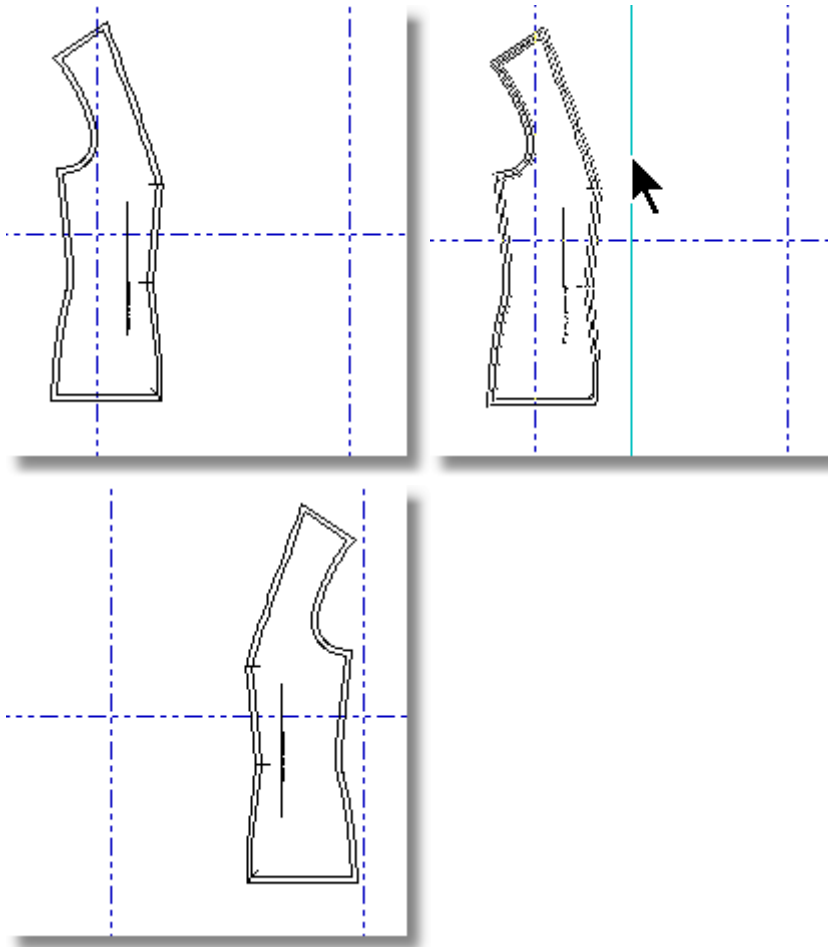
Siehe auch:

REFLEKTIEREN Befehl^[126]
 FLIPP X Befehl^[133]
 FLIPP Y Befehl^[134]

REFLEKTIEREN Befehl



The REFLEKTIEREN Befehl reflektiert ein Objekt über einer von Ihnen gezeichneten Linie. Diese Linie kann in einem beliebigen Winkel gezeichnet werden.



Vorgehensweise:

1. Zeichnen Sie eine Strecke über die Sie Ihr Objekt reflektieren möchten. Klicken Sie auf das REFLEKTIEREN Icon oder wählen Sie "Reflektieren" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname "Reflektieren" wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie auf mit der **LM** auf das Objekt, welches reflektiert werden soll. Sie können so viele Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie ob das Objekt gewählt oder verworfen wurde. Wenn Sie ein ganzes Schnittteil kopieren, stellen Sie sicher, daß Sie alle Teile ausgewählt haben – wie Abnäher, Fadenlaufpfeile usw.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfang Reflexionslinie:.
4. Klicken Sie auf den Anfang Ihrer gezeichneten Reflexionslinie. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Ende Reflexionslinie:
5. Klicken Sie auf das andere Ende Ihrer Strecke. Natürlich können Sie auch frei reflektieren. Dann verfahren Sie genau so wie unter SPIEGELN beschrieben. Der Unterschied zu SPIEGELN ist, das hier KEINE Kopie des zu reflektierenden Objekts erstellt wird.
6. Wenn es so ist, wie Sie es wünschen, drücken Sie die **LM**. Das Objekt wird über die Achse (frei oder vorgezeichnet) gespiegelt sein.

Siehe auch:

SPIEGELN Befehl ¹²⁵
 FLIPP X Befehl ¹³³
 FLIPP Y Befehl ¹³⁴

DREHEN Befehl

The DREHEN Befehl dreht eines oder mehrere Objekte, um einen Mittelpunkt .

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Drehen Icon, oder wählen Sie "Drehen" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname DREHEN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie auf mit der **LM** auf das Objekt, welches gedreht werden soll. Sie können so viele Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie ob das Objekt gewählt oder verworfen wurde. Wenn Sie ein ganzes Schnittteil drehen, stellen Sie sicher, daß Sie alle Teile ausgewählt haben – wie Abnäher, Fadenlaufpfeile usw.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Drehpunkt wählen?
4. Klicken Sie auf den Punkt, um welchen die Objekte sich drehen soll – wie der Mittelpunkt einer Uhr. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Drehung(Winkel oder Ausgangspunkt):
5. Sie können den Grad der Rotation auf drei Wegen einstellen:
 - *Winkel* : Tippen Sie die Winkelgröße ein, um welche Sie das Objekt drehen möchten. Ihr Objekt wird sich so viel Grad gegen den Uhrzeigersinn drehen (nach links), z.B. für eine Drehung von 90 Grad, tippen Sie 90 ein und drücken <ENTER>. Um 90 Grad im Uhrzeigersinn (nach rechts) zu bekommen, müssen Sie 270 eintippen und <ENTER> drücken (Es gibt keinen Mauszeiger auf der Befehlszeile und Sie müssen auch nirgendwohin klicken -- nur die Ziffern eingeben). Danach drücken Sie <ENTER>, die Objekte drehen sich und der Befehl ist ausgeführt.
 - *Ausgangs - und Endpunkt*: Der Ausgangspunkt (Beginn des Verschiebens) ist wie ein Handgriff an dem Teil, das Sie verschieben wollen. Klicken Sie einfach irgendwohin mitten auf das gewählte Objekt. Jetzt bewegen Sie den Mauszeiger und beobachten, wie sich die Objekte um den Ausgangspunkt drehen. Während der Drehung sehen Sie zwei bläuliche Linien, die den Rotationswinkel zwischen zwei Punkten anzeigen. Wenn das Objekt wie gewünscht rotiert ist, klicken Sie die **LM** und beenden die Rotation.
 - *Ausgangspunkt und Entfernung*: Klicken Sie irgendwohin ausserhalb des Objekts, um den Ausgangspunkt zu bestimmen, dann tippen Sie die Entfernung ein. Die Zahl ist abhängig vom der Maßeinheit, in welchem Sie PatternMaker benutzen. PatternMaker errechnet jetzt einen Drehwinkel das der gewählte Punkt diese Entfernung zurücklegt. Dies ist wichtig für bestimmte Schnittbogenlayouts.

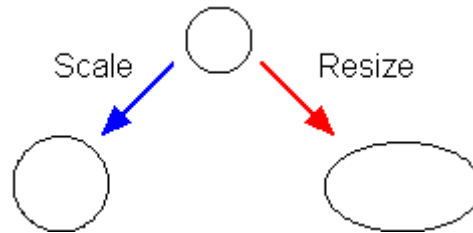
Es gibt keine Liste, aus der Sie Ihre Vorgehensweise auswählen können. Gehen Sie nach den oben beschriebenen Verfahren vor und PatternMaker wird wissen, was Sie wollen.

Siehe auch:

PUNKT DREHEN Befehl 

SKALIEREN (proportional) Befehl

Die SKALIEREN (proportional) Funktion macht Objekte proportional größer oder kleiner und benutzt dazu einen Skalierfaktor für beide X (horizontal) und Y (vertikal) Richtungen. Dieser Befehl ändert die Größe des Objekts aber nicht seine Form. Alle vier Typen von PatternMaker Objekten können mit dem SKALLIEREN Befehl geändert werden.



Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Skaliere" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname SKALIEREN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie auf die **LM** on the Objekt(s) to skalieren. Sie können sovieler Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie, wenn ein Objekt gewählt oder verworfen ist. Wenn Sie ein ganzes Schnittteil kopieren, stellen Sie sicher, daß Sie alle Teile ausgewählt haben – wie Abnäher, Fadenlaufpeile usw.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste.
4. The Befehlszeile wird nun die Originalmaße des Objekts angeben. Ein bläuliches Viereck wird die Maße des Originalobjekt anzeigen. Wenn Sie die Maus bewegen Wenn Sie die Maus bewegen, zeigt ein grünes Viereck den neuen Bereich.
5. Klicken Sie auf die **LM**, wenn die grüne Box die Größe hat, die das Objekt besitzen soll oder nehmen Sie eine der folgende Optionen. Wählen Sie die Option aus, indem Sie einen Buchstaben eintippen oder über das entsprechende Icon.

- C = skal. über Mittelpunkt* Voreingestellt ist die linke untere Ecke des blauen Viereckes der Mittelpunkt der Ausdehnung, d.h. sie bewegt sich nicht. Wenn Sie nun einen anderen Mittelpunkt haben möchten, tippen Sie C ein. Sie werden nach dem neuen Mittelpunkt gefragt. Tippen Sie ihn ein und setzen den Befehl fort.
- P = skalieren über Ecke* Diese Option stellt die linke untere Ecke als Zentrum der Expansion ein. Das ist die Voreinstellung.
- F = Skal. Faktor eingeben* Wenn Sie danach "F" eintippen, werden Sie nach den Skalierungsfaktor gefragt. (Zum Beispiel, ".5" ist halb so groß; "3" ist dreimal so groß.) Geben Sie ihn in die Dialogbox ein und klicken "OK".
- X/Y = Größe nach Berechnung* Diese Ausführung berechnet einen Skalierungsfaktor, um die Größe zu erreichen, die Sie gerne haben möchten. Sie werden aufgefordert zwei Punkte der Zeichnung zu wählen. (Um horizontal zu messen, wählen Sie X -- um vertikal zu messen, wählen Sie Y). PatternMaker wird Ihnen den aktuellen Abstand zwischen den beiden Punkten mitteilen. Danach teilen Sie dem Programm mit, wie groß der zukünftige Abstand sein soll. PatternMaker errechnet nun den Skalierungsfaktor aus.

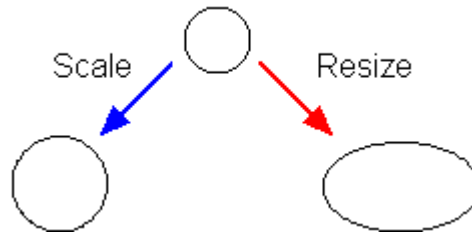
Beispiel: Angenommen Sie haben Ihr Grafiktablett benutzt, um aus einem Buch einen Schnitt im Maßstab 1:6 zu kopieren. Wählen Sie den SKALIEREN Befehl, klicken Sie alle Objekte an, tippen Sie "F" ein und den Faktor 6. Wenn Sie diesen Schnitt ausdrucken, wird er lebensgroß sein, Maßstab 1:1.

Siehe auch:

RESIZE Befehl 

SKALIEREN (unproportional) Befehl

Der Skalieren (unproportional) Befehl wird benutzt, um ein Objekt in Größe und Form zu ändern. Unterschiedliche Skalierungsfaktoren werden für X (horizontal) und Y (vertikal) benutzt, so daß Sie die Größe und die Verhältnisse eines Objektes verändern können. Nur POLY^[108] und MASS^[107] Objekte können mit dem Skalieren (unproportional) Befehl geändert werden.



Vorgehensweise:

1. klicken Sie auf das Skalieren (unproportional) Icon, oder wählen Sie "SKALIEREN (unproportional)" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname SKALIEREN (unproportional) wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie auf die LM auf das Objekt, um es zu skalieren (unproportional). Sie können so viele Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie, wenn ein Objekt gewählt oder verworfen ist. Wenn Sie ein ganzes Schnittteil skalieren, stellen Sie sicher, daß Sie alle Teile ausgewählt haben.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, klicken Sie auf die **LM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste.
4. Die Befehlszeile wird nun die Originalmaße des Objekts anzeigen. Ein blaues Viereck wird um die ausgewählten Objekte gezeichnet. Wenn Sie die Maus bewegen, zeigt eine grüne Box die neue Form und Größe an. Das Objekt wird so mit den X und Y Faktoren skaliert werden, daß es in diese Box hinein paßt.
5. Wenn die grüne Box die Größe und Form hat, die Sie möchten, klicken Sie auf die **LM**, um das Objekt zu skalieren (unproportional). Wahrscheinlich werden Sie eher nach einer der unten stehenden Methoden vorgehen wollen, als nach Augenmaß mit der Maus zu skalieren. Wählen Sie eine Option entweder indem Sie einen Buchstaben eintippen oder mit einem Icon:

- | | |
|----------------------------------|---|
| <i>C = set center</i> | voreingestellt ist die linke untere Ecke des blauen Viereckes der Mittelpunkt der Ausdehnung, d.h. sie bewegt sich nicht. Wenn Sie nun einen anderen Mittelpunkt haben möchten, tippen Sie C ein. Sie werden nach dem neuen Mittelpunkt gefragt. Tippen Sie ihn ein und setzen den Befehl fort. |
| <i>P = skalieren über Ecke</i> | Diese Option stellt die linke untere Ecke als Zentrum der Expansion ein. Das ist die Voreinstellung. |
| <i>F = Skal. Faktor eingeben</i> | Wenn Sie danach "F" eintippen, werden Sie nach den Skalierungsfaktor gefragt. (Zum Beispiel, ".5" ist halb so groß; "3" ist dreimal so groß.) Geben Sie ihn in die Dialogbox ein und klicken "OK". Der negative Wert hat eine Verkleinerung zur Folge. |

Beispiel: Nehmen Sie an Ihr Stoff hat einen Schrumpffaktor von 3 % in X und 6 % in Y Richtung. Dann müssen Ihre Schnittteile in X um 1.03 und Y 1.06 vergrößert werden. Nachdem Sie alle Objekte angeklickt haben, wählen Sie F und geben 1.03 und 1.06 in die Dialogbox ein.

X/Y = Größe nach Berechnung Diese Ausführung berechnet einen Skalierungsfaktor, um die Größe zu erreichen, die Sie gerne haben möchten. Sie werden aufgefordert zwei Punkte der Zeichnung zu wählen. (Um horizontal zu messen, wählen Sie X -- um vertikal zu messen, wählen Sie Y). PatternMaker wird Ihnen den aktuellen Abstand zwischen den beiden Punkten mitteilen.

Danach teilen Sie dem Programm mit, wie groß der zukünftige Abstand sein soll. PatternMaker errechnet nun den Skalierungsfaktor aus

*Beispiel: Angenommen Sie haben eine Bluse mit einem Vordere Mitte Maß von 32 cm Länge und dafür einen längs elastischen Stoff. Sie wollen das Maß der Bluse auf 30 cm verkürzen. Wählen Sie die Bluse und alle mit ihr verbundenen Objekte wie Abnäher usw. Dann tippen Sie Y ein. Der Prompt fragt Sie : Messen vom ersten Punkt: Dann nach dem zweiten Punkt. Schalten Sie Fang Endpunkt ein und wählen die Punkte am Ende und Anfang der Vorderen Mitte. Eine Dialogbox ganz oben am Bildschirm zeigt dann an:
Original Abmessung beträgt 32.00
In die kleine Box "Neues Maß" darunter geben Sie 30 ein und klicken "OK." Jetzt ist Ihre Bluse kürzer, aber die Weite ist gleich geblieben.*

Siehe auch:

SKALIERE Befehl 

ÄNDERN.. Objekt Befehl

Der Ändern Befehl kann die Zeichenattribute eines oder mehrere Objekte wie (Farbe, Muster Layer, Linienart und Linienstärke) ändern.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Ändern..." aus dem **Bearbeiten** Menü, dann "Objekt" aus dem Untermenü. Der Befehlsname "Ändern" wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Objekt, das Sie ändern wollen. Sie können so viele Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie, welches Objekt ausgewählt oder verworfen wurde.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Die Ändern Dialogbox erscheint.



4. Wählen Sie welches Attribut Sie ändern wollen (Farbe, Muster Layer, Linienart und Linienstärke) und klicken die "OK" Taste.
5. Die nächste Dialogbox die Auswahl für den entsprechenden Bereich an. Wählen Sie mit einem Mausklick aus und bestätigen Sie es durch die "OK" Taste. Alle der ausgewählten Objekte werden durch die neue Einstellung geändert.

Siehe auch:

Zeichenattribute setzen 

ÄNDERN.. Schrifttyp Befehl

ÄNDERN SCHRIFTART tauscht die Schrift des gewählten Textobjektes in Ihrer Zeichnung aus.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Ändern..." aus dem **Bearbeiten** Menü, dann wählen Sie "Schriftart" aus dem Untermenü. Der Befehlsname Schriftart ändern wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Objekt, das Sie ändern wollen. Sie können so viele Textobjekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie, welches Textobjekt ausgewählt oder verworfen wurde.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Das Schrifttypauswahl-Fenster öffnet sich.
4. Wählen Sie eine neue Schriftart aus dem Dropdown-Box, und klicken dann die "OK" Taste. Alle der ausgewählten Textobjekte werden den neuen Schrifttyp annehmen.

Das ist der einzige Weg, um in Ihrer Zeichnung den Schrifttyp eines existierenden Textobjektes zu ändern. Vielleicht ist es einfacher, zuerst den entsprechenden Font aus der Dropdown-Box zu wählen, ehe Sie den Text anbringen.

Siehe auch:

TEXT Befehl ¹⁰⁷
SCHRIFTTYP Befehl ⁷¹
ÄNDERE Text Befehl ¹³²

ÄNDERN.. Text Befehl

Dieser Befehl ermöglicht Ihnen, die Größe, den Winkel und den Inhalt eines Textobjekts zu ändern.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Ändern.." aus dem **Bearbeiten** Menü, danach "Text" aus dem Untermenü. Der Befehlsname "Text ändern" wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Textobjekt, das Sie ändern möchten. Es kann nur ein Textobjekt gewählt werden. Wählen Sie ein zweites, wird das erste verworfen.
3. **Bestätigen Sie die Wahl**, und drücken die <ESC> Taste oder klicken Sie **RM**. Die "Eingabe Text" Dialogbox erscheint.
3. Geben Sie eine neue Schriftgröße oder einen anderen Winkel oder einen völlig neuen Text ein. Die Größe des Textes wird in cm angegeben nicht in Points. Der Winkel ist die Gradzahl wieviel der Text nach dem Uhrzeigersinn gedreht wird. Zum Beispiel: ein Winkel von 90 Grad läßt den Text vertikal nach oben laufen.
5. Wenn Sie geendet haben, klicken Sie die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.

Siehe auch:

SCHRIFT ändern Befehl ¹³²

LÖSCHEN Befehl

Der LÖSCHEN Befehl kann eins oder mehrere Objekte löschen

Vorgehensweise:

1. klicken auf das Löschen Icon oder auf "Löschen" im **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname LÖSCHEN wird in grüner Schrift auf der rechten Seite der Statusleiste zu sehen sein. Im Prompt in der Befehlszeile steht: Wähle Objekt, ? für Hilfe, <ESC> = fertig.
2. klicken mit der **LM** auf das zu löschenden Objekt. Während des Anklickens leuchten die Objekte auf. Wenn etwas zufällig angeklickt wurde, reicht es es wiederholt anzuklicken, um die Auswahl zu verwerfen. Die Anzahl der auszuwählenden und durch wiederholtes Anklicken zu verwerfenden Objekte ist unbegrenzt.
3. **Um die Auswahl der Objekt zu stoppen** klicken Sie die **RM** oder drücken die Schnelltaste <ESC>. Die ausgewählten Objekte werden gelöscht.

Merke: Zwar können Sie viel Befehle durch Drücken der <ESC> Taste abbrechen, den LÖSCHEN Befehl nicht.

Drücken Sie die <ESC> Taste während ein Objekt aufleuchtet, wird es gelöscht. Wenn Sie dies rückgängig machen wollen, geht das nur durch Verwerfen der Auswahl oder beenden Sie den Befehl und wenden sofort danach den RÜCKGÄNGIG Befehl^[123] an bevor Sie etwas anders anfangen.

OBJEKT schliessen Befehl

Der OBJEKT SCHLIESSEN Befehl verändert ein Polyobjekt mit offenen Enden in ein geschlossenes Objekt. Ein geschlossenes Objekt ist dann vorhanden, wenn sich die Enden treffen wie ein bei einem Kreis oder Viereck. . Ein offenes Objekt hat z. B. die Form wie der Buchstabe L. Nur geschlossene Objekte können mit Farbe oder Schraffur gefüllt werden.

Vorgehensweise:

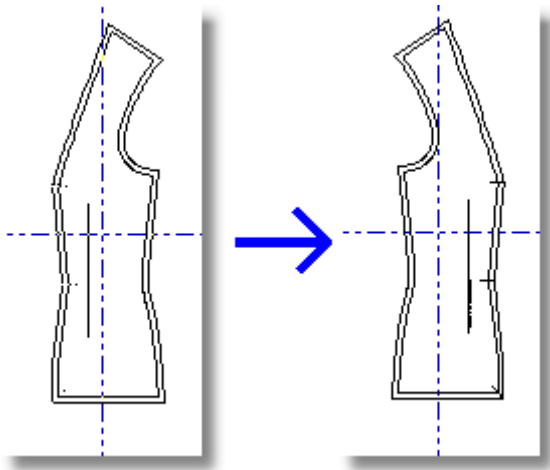
1. Wählen Sie "Objekt schliessen" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname OBJEKT schliessen wird in grün auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf eins oder mehrere Objekte. Sie können auswählen und verwerfen so viele Objekte wie Sie wollen.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**.
4. PatternMaker wird eine Streckensegment zu jeden der gewählten Objekte hinzufügen, um die Objekte zu schließen.

Um ein geschlossenes Objekt zu öffnen, nehmen Sie den SEGMENT LÖSCHEN Befehl^[140].

FLIP horizontal Befehl



Der FLIP Horizontal Befehl ändert ein Objekt, indem er es um seine eigene senkrechte Mittelachse dreht (180 °). Dieser Befehl bewegt oder kopiert keinesfalls das Objekt auf einen andern Platz des Schirmes.



Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Flip Horizontal Icon, oder wählen Sie "Flip Horiz" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname FLIP Horizontal wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.**
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Objekte, die Sie herum drehen wollen. Sie können so viele Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie, was Sie gewählt oder verworfen haben.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste oder klicken Sie **RM**. Die Objekte werden alle sofort gedreht werden.

Siehe auch:

SPIEGEL Befehl ^[125]

REFLEKTIEREN Befehl ^[126]

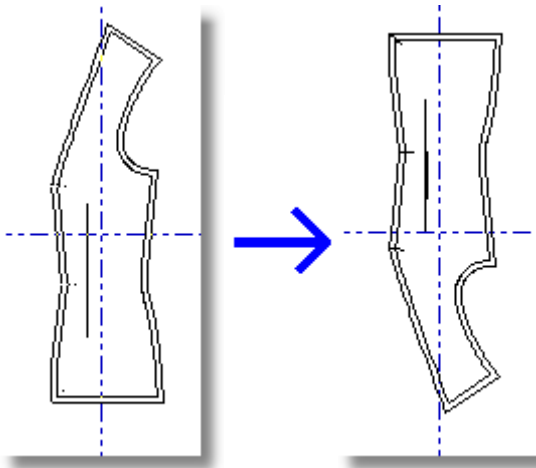
FLIP VERTIKAL Befehl ^[134]

FLIP vertikal Befehl



Der FLIP Vertikal Befehl ändert ein Objekt, indem er es um seine eigene waagerechte Mittelachse dreht (180 °). Dieser Befehl bewegt oder kopiert keinesfalls das Objekt auf einen andern Platz des Schirmes.

Vorgehensweise:



Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Flip Vertikal Icon, oder wählen Sie "Flip Vertikal" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname FLIP Vertikal wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = beenden.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Objekte, die Sie herum drehen wollen. Sie können sovielen Objekte auswählen und verwerfen durch wiederholtes Klicken, wie Sie wollen. Die Befehlszeile informiert Sie, was Sie gewählt oder verworfen haben.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste oder klicken Sie **RM**. Die Objekte werden alle sofort gedreht werden.

Siehe auch:

SPIEGEL Befehl ¹²⁵

REFLEKTIEREN Befehl ¹²⁶

FLIP Horizontal Befehl ¹³³

TRENNEN Befehl

Der TRENNEN Befehl schneidet ein Objekt entlang einer Linie, die durch ein zweites Objekt definiert ist. Der TRENNEN Befehl arbeitet mit offenen oder geschlossenen Objekten. Er arbeitet nicht mit Text, Bemaßungslinien oder Symbolen.

Beachten Sie: Dieser TRENNEN Befehl hat nichts mit dem "Ausschneiden" Befehl von vielen Windowsprogrammen gemeinsam.

Vorgehensweise:

1. Um diesen TRENNEN Befehl auszuführen, müssen Sie in Ihrer Zeichnung schon ein Objekt haben, das Sie trennen wollen und eines mit dem Sie trennen wollen (z.B: eine Linie). Es kann erforderlich sein, dass Sie ein existierendes Objekt verschieben oder gar ein neues zeichnen müssen. Machen Sie das erst, bevor Sie den Befehl aufrufen.

Hinweis: Manchmal werden Sie ein Objekt mit einem vorhandenen trennen. Aber meistens werden Sie ein neues Objekt zeichnen, das als Trennhilfe dient. Schneiden Sie Ihr Objekt und danach löschen Sie Ihre Trennhilfe mit dem Befehl LÖSCHEN (und alle Teile, die Sie jetzt nicht mehr brauchen).

2. Wenn Sie soweit sind, klicken Sie auf das Trennen Icon, oder wählen Sie "Trennen" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname TRENNEN wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile sagt: Wähle Objekt zum Schneiden
3. Klicken Sie mit der **LM** auf das Objekt, das Sie schneiden wollen. In der Trennen-

Funktion können Sie nur ein Objekt auf einmal wählen. Wenn Sie ein zweites Objekt anklicken, wird das erste verworfen.

4. **Wenn Sie das richtige Objekt gewählt haben**, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Schneiden mit?**
3. Klicken Sie mit der **LM** auf das Objekt, das die Trennhilfe darstellt. Das funktioniert wie eine Schere, die den Umrissen der Linie folgt.
6. Nachdem Sie das zweite Objekt gewählt haben, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Das erste Objekt wird mit dem zweiten geschnitten. Es sieht so aus, als wäre in der Zeichnung nichts passiert, weil sich die Objekte nicht bewegen. Wenn Sie mit **VERSCHIEBEN** oder **LÖSCHEN** eines der Teile bewegen, werden Sie die Trennung bemerken.

Wenn Sie sicher sind, daß sich wirklich nichts getan hat, kann es sein, das sich Ihre Objekte nicht überschneiden. Nehmen Sie **VERSCHIEBEN**^[124], **PUNKT VERSCHIEBEN**^[139] oder **PUNKT HINZUFÜGEN**^[137], um den Objekten ein Überschneiden zu ermöglichen.

Beachten Sie bei TRENNEN und VERBINDEN: Im Gegensatz zu vielen CAD Programmen, definiert PatternMaker Objekte als Formen mit einer Innen- und Außenseite. Darum, wenn Sie **TRENNEN** oder **VERBINDEN** an Objekten, die sich selbst überschneiden, ausführen wollen, weiß das Programm nicht was es machen soll, da es nicht weiß, was innen und außen ist. Wenn Sie ein nicht zufriedenstellendes Ergebnis bekommen, nehmen Sie den **RÜCKGÄNGIG** Befehl. Mit Hilfe der ID Leiste^[147] können Sie die Punkte Ihres Objektes besser einordnen. Sie können Sie mit dem **PUNKT VERSCHIEBEN** Befehl einrichten.

Falls Sie ein Objekt trennen, das Gradierpfeile enthält, wird PatternMaker diese Pfeile auf die abgetrennten Teile übertragen. Damit gradieren sie genauso wie das Originalteil.

Siehe auch:

SCHNELLSCHNITT Befehl^[137]
VERBINDEN Befehl^[136]

VERBINDEN Befehl

Der **VERBINDEN** Befehl verschmilzt zwei sich überlappende Polygonobjekte zusammen zu einem Objekt. Mit geschlossenen Objekten ist das wie zwei Seiten Papier auf Stoß aneinander kleben. Offene Objekte werden mit den Endpunkten angebunden. Ist das neue Objekt ein geschlossenes Objekt, wird es die Attribute des ersten Objekts annehmen.

Der **VERBINDEN** Befehl arbeitet mit offenen oder geschlossenen Objekten. Er arbeite nicht mit Text, Bemaßungslinien oder Symbolen.

Vorgehensweise:

1. Klicken the Verbinden Icon, oder wählen Sie "Verbinden" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname **VERBINDEN** erscheint in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Wähle Objekt zum Verbinden:**
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Objekt , das Sie verbinden wollen. In der Verbinden-Funktion können Sie nur ein Objekt auf einmal wählen. Wenn Sie ein zweites Objekt anklicken, wird das erste verworfen.
3. Wenn Sie das richtige Objekt gewählt haben, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Verbinden mit?**
4. Wählen Sie das zweite Objekt, das mit dem ersten verbunden werden soll. Es **muß das erste Objekt überlappen** oder wenigsten berühren.
5. Nachdem Sie das zweite Objekt gewählt haben, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Das erste Objekt wird mit dem zweiten verbunden.

Beachten Sie bei TRENNEN und VERBINDEN: Im Gegensatz zu vielen CAD Programmen,

definiert PatternMaker Objekte als Formen mit einer Innen- und Außenseite. Darum, wenn Sie TRENNEN oder VERBINDEN an Objekten, die sich selbst überschneiden, ausführen wollen, weiß das Programm nicht was es machen soll, da es nicht weiß, was innen und außen ist. Wenn Sie ein nicht zufriedenstellendes Ergebnis bekommen, nehmen Sie den RÜCKGÄNGIG Befehl. Mit Hilfe der ID Leiste^[147] können Sie die Punkte Ihres Objektes besser einordnen. Sie können Sie mit dem PUNKT VERSCHIEBEN Befehl einrichten.

Siehe auch:

TRENNEN Befehl^[135]

SCHNELLSCHNITT Befehl



The QUICK CUT Befehl zeichnet eine Trennlinie und schneidet ein Objekt in einem Schritt. Sie können offene oder geschlossenen Poly Objekte schneiden. Dieser Befehl trennt nur entlang einer geraden Linie.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Quick Cut" aus dem **Bearbeiten** Menü. Der Befehlsname QUICK CUT wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Objekt wählen, ? = Hilfe, <ESC> = abbrechen:
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das zu schneidende Objekt. Sie können nur auf ein Objekt auf einmal klicken, klicken Sie auf ein zweites, wird das erste verworfen.
3. **Wenn Sie das richtige Objekt gewählt haben**, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfangspunkt, <ESC> abbrechen:
4. Klicken Sie mit der **LM** dorthin, wo der Schnitt beginnen soll. Der Mauszeiger benimmt sich wie im FANG nächstes^[90] Modus -- Sie können nur ein Platz eines Liniensegments wählen. Sie könne es aber mit den diversen FANG Modi kombinieren, da mit Sie am richtigen Platz schneiden, FANG Endpunkt oder FANG Mitte. Nach dem Klicken zeigt der Prompt an: Zweiter Punkt, <ESC> abbrechen:
5. Klicken Sie mit der **LM** dorthin, wo der Schnitt enden soll. Nach dem Klick ist das Objekt geschnitten.

Siehe auch:

TRENNEN Befehl^[135]

VERBINDEN Befehl^[136]

6.4 Punkte Menü Befehle

Das **Punkte** Menü enthält Befehle, mit denen Sie Punkte bearbeiten können, wie: Verschieben, drehen oder hinzufügen. Es unterscheidet sich vom **Bearbeiten** Menü dadurch, daß Sie nur einzelne Punkte eines Objektes bearbeiten können, die anderen Punkte des Objekts bleiben unberührt.

Befehle aus dem **Punkte** Menü betreffen meistens Polygonobjekte, einige aber wie der Befehl PUNKT verschieben können bei jedem Objekttyp angewendet werden.

PUNKT einfügen Befehl

Der PUNKT einfügen Befehl fügt einen Punkt in ein Polygonobjekt. Er arbeitet nicht bei Text, Bemaßung oder Symboleinschüben.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "PUNKT einfügen" aus dem **Punkte** Menü. Der Befehlsname PUNKT einfügen wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wähle Segment :
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das in Frage kommende Segment des Objekts . Das gewählte Segment wird sich **rot** färben. Wenn Sie das falsche angeklickt haben klicken Sie auf das richtige. Die erste Wahl wird verworfen.
3. Wenn Sie das richtige Segment haben, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Punkt neue Position
4. klicken Sie auf das Segment, um die neue Position des neuen Punktes anzugeben.

Tip: Versuchen Sie die verschiedenen FANG Modi ^[157] einzusetzen, um bei der Platzierung des neuen Punktes zu helfen. Nehmen Sie FANG nächstes oder FANG gemessene Entfernung. Soll der Punkt zwischen zwei schon existierenden Punkten liegen, sei es Strecke oder Bogen, nehmen Sie FANG Mitte und Ihr Punkt wird genau in der Mitte eingefügt.

Siehe auch:

PUNKT löschen Befehl ^[138]
PUNKT verschieben Befehl ^[139]
ECKPUNKT Befehl ^[141]
KURVENSTEUERPUNKT Befehl ^[142]

PUNKT auf Abstand einfügen Befehl

Der PUNKT auf Abstand einfügen Befehl fügt einen Punkt auf einem Segment ein, genau wo Sie ihn haben wollen. der Befehl arbeitet mit Strecken und Kurven. *(Kann noch nicht übersetzt werden)*

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "PUNKT auf Abstand einfügen" aus dem **Punkte** Menü. Der Befehlsname Add Measure Vertex wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Select segment to add Vertex to (Wähle das segment in das der Punkt eingefügt werden soll)
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das in Frage kommende Segment des Objekts . Das gewählte Segment wird sich **rot** färben. Wenn Sie das falsche angeklickt haben klicken Sie auf das richtige. Die erste Wahl wird verworfen.
3. Wenn Sie das richtige Segment haben, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Eine Dialogbox öffnet sich. Der Abstand (von einem Punkt) wird erfragt. Eintippen und OK-Taste.
4. Der Prompt fragt nach der neuen Position: Location for new vertex? Klicken Sie auf das Segment (End- oder Anfangspunkt), um die neue Position des neuen Punktes anzugeben. Nach **LM** wird der Punkt im Abstand eingefügt.

Siehe auch:

PUNKT löschen Befehl ^[138]
PUNKT verschieben Befehl ^[139]
ECKPUNKT Befehl ^[141]
KURVENSTEUERPUNKT Befehl ^[142]

PUNKT löschen Befehl

Der PUNKT löschen Befehl löscht Punkte aus einem Objekt. Hat das Objekt nur einen Punkt, ist das Objekt gelöscht.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Punkt löschen" aus dem **Punkte** Menü. Der Befehlsname PUNKT löschen

wird in **grün** auf der rechten Seite der Statusleiste erscheinen. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Punkt wählen ? = Hilfe, <ESC> = abbrechen.

2. Klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt, den Sie löschen wollen. Sie können auswählen und verwerfen so viele Punkte wie Sie möchten durch wiederholtes Klicken. Sie müssen sich nicht alle auf demselben Objekt befinden. Punkte werden **rot** aufgeheilt, wenn sie gewählt sind. Sollten Sie auf den falschen Punkt geklickt haben, klicken Sie noch einmal und die Auswahl wird verworfen. Wählen Sie neu.
3. **Wenn die Auswahl beendet ist**, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Die ausgewählten Punkte werden gelöscht.

Siehe auch:

PUNKT einfügen Befehl ^[137]

PUNKT verschieben Befehl

Der PUNKT verschieben Befehl verschiebt ein oder mehrere Punkte in Ihren Objekten.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Punkt verschieben" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Punkt wählen ? = Hilfe, <ESC> = abbrechen.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die zu verschiebenden Punkte. Punkte werden **rot** aufgeheilt, wenn sie gewählt sind. Sollten Sie auf den falschen Punkt geklickt haben, klicken Sie noch einmal und die Auswahl wird verworfen. Wählen Sie neu.
3. **Wenn alles richtig ausgewählt ist**, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Ausgangspunkt?
4. Der Ausgangspunkt (Beginn des Verschiebens) ist wie ein Handgriff des Punktes, den Sie verschieben wollen. Klicken Sie einfach mit der **LM** irgendwo in die Nähe des zu bewegenden Punktes. Die Befehlszeile fragt Sie nun: neue Position? Das ist die Stelle, auf die der Punkt verschoben wird.
5. Wenn Sie die Maus bewegen, werden die ausgewählten Punkte ihr folgen. Klicken Sie mit der **LM**, um die Punkte am Zielort "drop (fallen lassen)" oder klicken Sie **RM**, um den Befehl zu widerrufen.

***Tip:** Wenn Sie die Koordinaten zu Hilfe nehmen wird es viel genauer als mit der Maus. Für weitere Details schauen Sie unter Anwendung von Koordinaten ^[26] nach.*

Siehe auch:

PUNKT einfügen Befehl ^[137]

PUNKT löschen Befehl ^[138]

STRECKEN PUNKT Befehl ^[141]

KURVENSTEUERPUNKT Befehl ^[142]

PUNKT drehen Befehl

Der PUNKT drehen Befehl dreht einen oder mehrere Punkte um einen "Mittelpunkt". Sie können PUNKT drehen auch nur auf einzelne Punkt im Objekt anwenden. Dies macht man meist im Zusammenhang mit Abnäherdrehung.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "PUNKT drehen" aus dem **Punkt** Menü.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Punkte, die Sie drehen möchten. Punkte werden **rot** aufgeheilt, wenn sie gewählt sind. Sollten Sie auf den falschen Punkt geklickt haben, klicken Sie noch einmal und die Auswahl wird verworfen. Wählen Sie neu.
3. **Wenn alles richtig ausgewählt ist**, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste.

Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: **Wähle Drehpunkt?**

4. Klicken Sie mit der **LM** auf einen Punkt um den die anderen gedreht werden sollen. Der Prompt auf der Befehlszeile fragt: **Drehung(Winkel oder Ausgangspunkt):**
5. Sie können die Drehung auf drei Arten eingeben::
 - *Winkel:* Tippen Sie die Gradzahl ein, mit dem Sie die Punkte drehen möchten. Die ausgewählten Punkte werden gegen den Uhrzeigersinn (nach links) gedreht. Um 90 ° zu drehen tippen Sie 90 ein und drücken <ENTER>. Um 90° im Uhrzeigersinn zu bekommen tippen Sie 270° ein und drücken <ENTER>. (Es gibt keinen Mauszeiger und Sie müssen nicht klicken -- nur eintippen). Nach dem <ENTER>, drehen sich die Punkte und der Befehl ist ausgeführt.
 - *Ausgangspunkt und Endpunkt:* klicken Sie auf zwei Punkte (Abnäherschenkel), bestätigen Sie die Auswahl. Dann klicken Sie auf den Ausgangspunkt (Abnäherspitze) und bewegen die Maus. Zwei **cyan (bläuliche)** Strecken zeigen den Winkel an. Der Drehwinkel ist der Winkel zwischen diesen zwei Punkten. Sie werden feststellen, wie sich die Punkt mit dem Mauszeiger drehen. Klicken Sie mit der **LM**, um die Punkte zu platzieren und schließen Sie den Befehl ab.
 - *Ausgangspunkt und Abstand:* Ausgangspunkt wird angeklickt und eine Nummer eingetippt. PatternMaker errechnet einen Drehwinkel, so daß der rotierende Punkt die ausgewählte Entfernung zurücklegt. Nachdem Sie <ENTER> gedrückt haben, dreht sich der Punkt und der Befehl ist abgeschlossen.

Sie können diese Wahlmöglichkeiten nicht von einer Liste abarbeiten, gehen Sie nur nach der Beschreibung vor. PatternMaker weiß dann schon, was es zu tun hat.

Siehe auch:

DREHEN Befehl 

SEGMENT löschen Befehl

Der SEGMENT löschen Befehl entfernt ein Strecken- oder Bogensegment aus einem Polygonobjekt. Falls das Polyobjekt geschlossen war, ist es danach offen. Bei einem offenen Objekt wird entweder ein Segment vom Ende gelöscht oder das Objekt wird in zwei Teile geteilt.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Segment löschen" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Wähle zu löschendes Segment:**
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das zu löschende Segment. Mit diesem Befehl können Sie nur ein Segment auswählen, wenn Sie ein zweites Segment auswählen, wird das erste verworfen.
3. Wenn Sie das richtige Segment gewählt haben, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Das gewählte Segment wird entfernt

Siehe auch:

OBJEKT schließen Befehl 

löschen

SEGMENT teilen Befehl



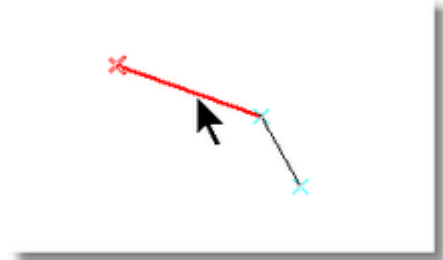
Nehmen Sie den SEGMENT teilen Befehl, um gleichmäßig verteilte Punkte in einem Segment eines Polyobjektes zu erhalten. Dieser Befehl arbeitet nur mit Strecken nicht mit Bögen.

Vorgehensweise:

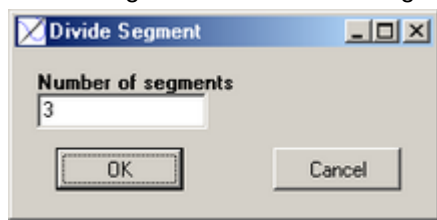
1. klicken Sie auf das "Segment teilen"Icon oder wählen Sie "Segment teilen" aus dem **Punkt** Menü. Der Befehlsname SEGMENT teilen wird in **grün** auf der rechten Seite der

Statusleiste angezeigt. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt: Wähle zu teilendes Segment .

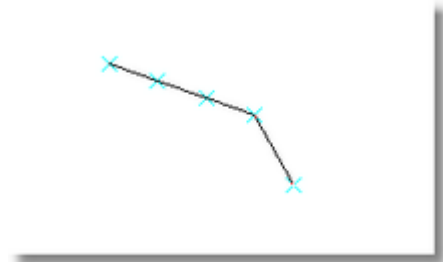
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Segment, das Sie teilen möchten. Das Segment färbt sich rot, wenn es gewählt ist. Mit diesem Befehl können Sie nur ein Segment auswählen, wenn Sie ein zweites Segment auswählen, wird das erste verworfen.



3. Wenn Sie das richtige Segment gewählt haben, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Eine Dialogbox öffnet sich und fragt Sie in wieviele Teile die Strecke geteilt werden soll.



4. Geben Sie eine Nummer ein und klicken die "OK" Taste. Neue Punkte werden gleichmäßig verteilt auf der gewählten Strecke eingefügt.



STRECKENPUNKT Befehl

Der STRECKENPUNKT Befehl wandelt einen Kurvensteuerpunkt eines Polygonobjekt in einen Streckenpunkt um. So wird aus einem Bogensegment zwei Streckensegmente mit einem gemeinsamen Eckpunkt.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Streckenpunkt" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wähle Steuerpunkt zum Begradigen
2. Tippen Sie <F5> Punkte zeigen ¹⁴⁶, um die Punkte sichtbar zu machen. Der Kurvensteuerpunkt erscheint in grün
3. Klicken Sie mit der **LM** auf den Kurvensteuerpunkt. Der Punkt erscheint rot, wenn er angeklickt ist.
4. **Wenn alles richtig ausgewählt ist**, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Den Punkt, den Sie gewählt haben ist umgewandelt in einen Streckenpunkt.

KURVENSTEUERPUNKT Befehl

Der KURVENSTEUERPUNKT Befehl ändert einen Streckenpunkt eines Polyobjektes in einen Kurvensteuerpunkt um. So wird eine Ecke zu einem Bogen. Er arbeitet aber nur, wenn die Gesetzmäßigkeiten vorhanden sind. Drei Punkte werden benötigt, um einen Bogen zu bilden. Wenn Sie ein Streckensegment in eine Kurve verwandeln wollen, müssen Sie gegebenenfalls erst einen weiteren Punkt eingeben.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "KURVENSTEUERPUNKT" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Wähle Steuerpunkte zur Bogenumwandlung**
2. Drücken Sie <F5> Punkte anzeigen . Die Streckenpunkte erscheinen in **blau**.
3. Klicken Sie mit der **LM** auf den Streckenpunkt. Der Punkt erscheint **rot**, wenn er angeklickt ist.
4. **Wenn alles richtig ausgewählt ist**, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Den Punkt, den Sie gewählt haben, ist in einen Kurvensteuerpunkt umgewandelt.

Siehe auch:

PUNKT einfügen Befehl 

AUSRICHTEN-X Befehl

Der AUSRICHTEN-X Befehl setzt die X- Koordinaten von zwei oder mehreren Punkten auf den gleichen Wert. Damit befinden sich die Punkte auf derselben vertikalen Linie. Nehmen Sie den Befehl, um Punkte aufzureihen oder Ordnung zu schaffen. Ausrichten-X arbeitet mit allen Punktypen, eingeschlossen Text, Symbole und Bemaßungsobjekte.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das AUSRICHTEN-X Befehl Icon, oder wählen Sie "AUSRICHTEN-X" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Bezugspunkt der Ausrichtung (vertikal)**.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt nachdem sich die anderen Punkte ausrichten sollen. Der Punkt färbt sich **rot**, wenn er gewählt ist. Sie können nur ein Punkt auf einmal wählen, wählen Sie einen zweiten, wird die erste Auswahl verworfen.
3. **Wenn Sie den richtigen Punkt gewählt haben**, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Wählen Sie die auszurichtenden Punkte**
4. Klicken Sie mit der **LM** auf einen oder auf zusätzliche Punkte. Durch wiederholtes Klicken können Sie so viele Punkte aussuchen, wie Sie wollen.
5. **Wenn alles richtig ausgewählt ist**, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Die Punkte, die Sie gewählt haben, sind auf einer vertikalen Linie aufgereiht.

Siehe auch:

AUSRICHTEN-Y Befehl 

PUNKT verschieben Befehl 

AUSRICHTEN-Y Befehl

Der AUSRICHTEN-Y Befehl setzt die Y- Koordinaten von zwei oder mehreren Punkten auf den gleichen Wert. Damit befinden sich die Punkte auf derselben horizontalen Linie. Nehmen Sie den Befehl, um Punkte aufzureihen oder Ordnung zu schaffen. Ausrichten-Y arbeitet mit allen Punktypen, eingeschlossen Text, Symbole und Bemaßungsobjekte.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das AUSRICHTEN-X Befehl Icon, oder wählen Sie "AUSRICHTEN-X" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Bezugspunkt der Ausrichtung(horizontal)
2. Klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt, nachdem sich die anderen Punkte ausrichten sollen. Der Punkt färbt sich **rot**, wenn er gewählt ist. Sie können nur ein Punkt auf einmal wählen, wählen Sie einen zweiten, wird die erste Auswahl verworfen.
3. **Wenn Sie den richtigen Punkt gewählt haben**, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wählen Sie die auszurichtenden Punkte
4. Klicken Sie mit der **LM** auf einen oder auf zusätzliche Punkte. Durch wiederholtes Klicken können Sie so viele Punkte aussuchen, wie Sie wollen.
5. **Wenn alles richtig ausgewählt ist**, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Die Punkte, die Sie gewählt haben, sind auf einer vertikalen Linie aufgereiht.

Siehe auch:

AUSRICHTEN-X Befehl  142

PUNKT verschieben Befehl  139

ABSTAND messen/setzen Befehl

The ABSTAND messen/setzen Befehl mißt und justiert die Länge eines Segments eines Polygonobjektes. Nehmen Sie diesen Befehl, um ein Armlochumfang oder andere Kurvenformen nachzumessen.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "ABSTAND messen/setzen" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Anfangspunkt eines Segments wählen:
2. Klicken Sie mit der **LM** auf einen Punkt am Ende eines Segments, daß Sie ausmessen wollen. Der Punkt wird sich **rot** färben, wenn er angeklickt ist. Wenn Sie ausmessen Fehler gemacht haben, wählen Sie einen zweiten Punkt, die erste Auswahl wird verworfen.
3. Wenn Sie den richtigen Punkt haben, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Endpunkt dieses Segments wählen:
4. Klicken Sie mit der **LM** auf den Endpunkt des Segments, daß Sie messen wollen. Der Punkt färbt sich **rot**, wenn er gewählt ist. Sie können nur ein Punkt auf einmal wählen, wählen Sie einen zweiten, wird die erste Auswahl verworfen.
4. Wenn alles richtig ausgewählt ist, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. . PatternMaker läßt das Segment zwischen den zwei Punkten aufleuchten und bittet Sie um Bestätigung.(Das Programm muß wissen, ob es mit oder gegen den Uhrzeigersinn messen soll.)
6. Ist die Anzeige korrekt, drücken Sie die "Ja" Taste. Wenn nicht - die "Nein" Taste und der Abstand in entgegengesetzter Richtung wird aufleuchten. Die Bestätigungsanfrage wird wiederholt .
7. Eine Dialogbox erscheint und gibt die Länge des gewählten Abschnitts an. Wenn Sie eine andere Länge dort möchten, tippen Sie eine neue Länge ein. PatternMaker wird die Punkte verschieben, die auf dieser Sektion liegen, damit das Segment seine Länge erhält. Die Endabmessungen werden NICHT geändert.

Bitte beachten Sie das. Ein Segment muß wenigstens drei Punkte haben. Sie können den Befehl nicht nehmen, um die Länge einer Strecke zu ändern; diese hat nur zwei Punkte.

Nehmen Sie den Befehl auch nicht, um große Verschiebungen (über 1.25 cm) zu machen. Lieber mit dem Befehl PUNKT verschieben  , der Abstand messen/setzen ist für "Feinarbeiten".

Abstand messen/setzen eignet sich vorzüglich, um kurvige Segmente auszumessen. Um

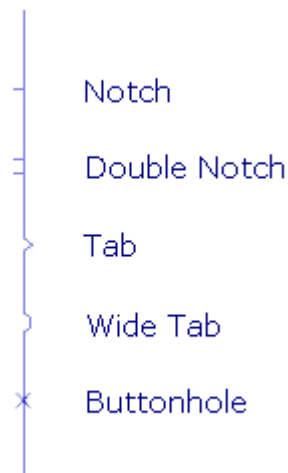
zwischen zwei Punkten ein gerades Stück auszumessen, ist Bemassung¹⁰⁷⁾ schneller und besser.

MARKIEREN Befehl

Der MARKIEREN Befehl *wandelt einen bestehenden Punkt* eines Objekts in eine Markierung um. Markierungen werden benutzt, um Schnitteile fehlerfrei aneinander zu setzen, z.B. Ärmelinsatzzeichen. Eine Markierung sieht auf dem Bildschirm zwar unterschiedlich aus, wird aber behandelt wie irgend ein anderer Punkt eines Objekts. Beachten Sie bitte, daß der Sammelbegriff Markierung verschiedene Arten von Markierungen beinhaltet, wie z.B. Knips, Kerbe, Knopfloch usw.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "MARKIEREN Befehl" aus dem **Punkt** Menü.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt, den Sie in eine Markierung umwandeln möchten. Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, klicken Sie nochmals auf den Punkt, die Auswahl wird verworfen.
3. Wenn alles richtig ausgewählt ist, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Eine Dialogbox erscheint, die Ihnen eine Auswahl von Markierungen anbietet:
 - Knips
 - Doppelknips
 - Kerbe
 - Breite Kerbe
 - Knopfloch



4. Wählen Sie den Markierungstyp und klicken Sie die "OK" Taste. Alle ausgewählten Punkte, werden in diesen Markierungstyp umgewandelt.

Der "Knopfloch" Markierung ist am besten als ganze Knopflochleiste eines einzelnen Objekt zu zeichnen. Dann können Sie leichter gradieren. .

Merke: Ist kein Punkt vorhanden, wo Sie eine Markierung in ein Objekt einfügen wollen, müssen Sie zuerst einen Punkt einfügen.

Merke: Wenn der Knips oder die Kerbe in die falsche Richtung zeigen, nehmen Sie den Markierung ausrichten Befehl, um die Richtung umzudrehen.

Siehe auch:

PUNKT einfügen Befehl¹³⁷⁾

MARKIERUNG ausrichten Befehl¹⁴⁵⁾

MARKIERUNGSRICHTUNG Befehl

Der MARKIERUNGSRICHTUNG Befehl dreht die Richtung der Markierung um. Normalerweise zeichnet PatternMaker Markierungen so, daß Knipse in die Innenseite eines Schnittes zeigen und Kerben zur Außenseite. Sollte der Computer sich geirrt haben und sie falsch herum gezeichnet haben, nehmen Sie diesen Befehl, um sie umzudrehen.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Markierungsrichtung" aus dem **Punkt** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Punkt wäh len :
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Markierungen, die Sie umdrehen wollen. Sie können auswählen und verwerfen so viele Markierungen durch wiederholtes Klicken wie Sie wollen.
3. **Wenn die Auswahl beendet ist**, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Die ausgewählten Markierungen werden umgedreht sein.

Siehe auch:

MARKIEREN Befehl 

6.5 Ansichten Menü Befehle

Das **Ansichten** Menü enthält alle Befehle, die damit zu tun haben was und wie Sie Dinge sehen die Ihre Zeichnung enthält.

Viele Elemente der PatternMaker Umgebung können für den Gebrauch an- oder abgeschaltet werden. Diese Elemente werden nachfolgend beschrieben.

Ob Sie alle Elemente sehen, die hier beschrieben werden, hängt davon ab, welche Ausführung Sie von PatternMaker benutzen. Nicht alles ist in jeder Version zu sehen.

ANSICHT Ausrichtraster Befehl

Diese Befehl schaltet das Ausrichtraster an und aus.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "RASTERANSICHT" aus dem **Ansichten** Menü. Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche vor dem Wort und damit diese hell erscheint. Jetzt ist das Raster eingeschaltet.
- Sie können auch die Schnelltaste <F4> für diesen Befehl verwenden.
- UM den Rasterabstand zu ändern, gehen Sie zum RASTER Befehl  im **Einstellungen** Menü.

Siehe auch:

Bauelemente des Bildschirms: Ausrichtraster 
FANG Raster 

ANSICHT Seitenraster Befehl

Dieser Befehl verbirgt oder zeigt das Seitenraster

Abfolge:

- Wählen Sie "Seitenraster" vom **Ansichten** Menü. Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche vor dem Wort und damit diese hell erscheint. Jetzt ist das Seitenraster eingeschaltet.
- Die Schnelltaste <F12> bewirkt dasselbe

Die Größe des Rasters ist durch das Papierformat vorgegeben, daß Sie im Drucker benutzen. Es zeigt den bedruckbaren Bereich an - nicht die Papiergröße. Ein Druckerwechsel oder eine anderes Papierformat wird das Raster ändern.

Siehe auch:

Seitenrasterlayout  43

Drucken  102

ANSICHT Stoffbreitenraster

Dieser Befehl verbirgt oder zeigt das Stoffbreitenraster.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Stoffbreitenraster" vom **Ansichten** Menü. Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche vor dem Wort und ein Häkchen erscheint. Jetzt ist das Stoffbreitenraster eingeschaltet.
- Die Schnell taste <Strg>+<F12> bewirkt dasselbe

Die Größe des Rasters wird durch die "Stoffbreite" Eingabe in das Configure Tableau bestimmt. Jede rot umrandete Fläche repräsentiert eine Stoffbreite (so breit, wie Sie sie eingegeben haben).

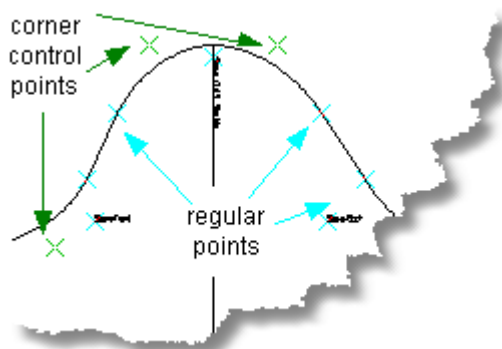
Siehe auch:

Zuschneideplan  40

Stoffbreiteneinstellung

PUNKTE anzeigen Befehl

Dieser Befehl verbirgt oder zeigt alle Punkte. Punkte werden durch ein "X" angezeigt. Kurvenstützpunkte sind **grün** und reguläre Segmentpunkte in **blau/cyan**.



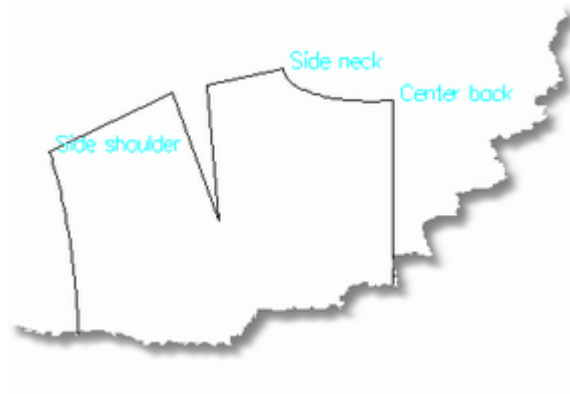
Finden sich zwei Punkte an der gleichen Stelle, heben sie sich gegeneinander auf und es ist an dieser Stelle kein "X" zu sehen.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Punkte" aus dem **Ansichten** Menü. Ein Untermenü öffnet sich. Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche vor dem Wort und ein Häkchen erscheint. Jetzt ist die Punktanzeige eingeschaltet.
- Sie können auch die Schnell Taste <F5> dafür benutzen.

PUNKTNAME anzeigen Befehl

Dieser Befehl zeigt oder verbirgt den Punktnamen in der Zeichnung. Benannte Punkte werden beim Gradieren verwendet und auch in Makros, die mit dem MacroGenerator geschrieben wurden.



Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Punkte" aus dem **Ansichten** Menü. Ein Untermenü öffnet sich. Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche vor dem Wort und ein Häkchen erscheint. Jetzt ist die Punktnamenanzeige eingeschaltet. Sollte das Häkchen da sein und trotzdem keine Punktnamen zu sehen sein, so bedeutet das, daß die vorhandenen Punkte nicht benannt wurden.

Merke: Die Schriftgröße der Punktnamen wird durch die Bemaßungseinstellung  bestimmt.

Siehe auch:

PUNKT Benennen Befehl 

GRADIERPFEILE Befehl

Der Befehl Gradierpfeile zeigt oder verbirgt die Gradierpfeile und ihre Namen. Sie können auch die Schnellaste <F7> benutzen.

Unter diesen Befehl öffnet sich ein Dropdown Menü

- Pfeile ein: Pfeile ein (sichtbar) und Pfeilname aus (nicht sichtbar). Dies ist voreingestellt.
- Pfeile aus: Pfeile und Pfeilname aus
- Pfeilname: Pfeile und Pfeilname ein

Schalten Sie zwischen den Pfeilansichtsbefehlen hin und her.

Siehe auch:

PFEIL hinzufügen Befehl 

GRADIEREN Befehl 

IDENTIFIZIERUNGSLEISTE Befehl

Die IDENTIFIZIERUNGSLEISTE ist eine Funktion, die Sie bei der Identifizierung von Objekten, Text und Punkten in den Zeichnungen unterstützt. Es versorgt Sie mit den grundsätzlichen Information zu den Punkten, Polyobjekten oder Textobjekt. Das kann sehr nützlich in komplexen Zeichnungen sein, wo nicht gleich alles überschaubar ist.

Identifizierung von Objekten:

- wählen Sie "IDENTIFIZIERUNGSLEISTE" aus dem **Ansichten** Menü. Klicken Sie auf den Reiter: Objekt.
- Fahren Sie mit der Maus über ein Objekt. Folgende Informationen werden in der Leiste

angezeigt:

- Name des Objekts, falls es benannt wurde siehe NAME Objekt Befehl^[156]
- Farbe^[68] des Objekts
- Das Layer^[157] auf dem sich das Objekt befindet
- Die Gruppe^[86], falls sich das Objekt darin befindet
- Füllmuster^[70] des Objekts
- Linienart^[73] des Objekts
- Linienstärke^[72] des Objekts
- **Objektanzahl** Zählt wieviele Objekte sich in der Zeichnung befinden. Objekte werden nach ihrem Entstehungsdatum durchnummeriert.

Merke: Die Attribute der Objekte werden in dieser Leiste nur gezeigt. Geändert werden können Sie mit dem Befehl ÄNDERN...^[131]

Identifizierung von Punkten

1. Wählen Sie "IDENTIFIZIERUNGSLEISTE" aus dem **Ansichten** Menü. Klicken Sie auf den Reiter: Punkt
2. Fahren Sie mit der Maus über einen Punkt . Folgende Informationen werden auf der Leiste gezeigt:
 - **Punktname** Der Name des Punktes, falls er mit dem PUNKTNAME Befehl benannt wurde
 - **Punkt Typ:**
 - Arc Start = Anfang einer Kurve
 - Arc Corner = Kurvensteuerepunkt
 - Offen = Letzter Punkt eines offenen Polygons
 - Closed = Alle anderen Punkte (Segment-to-Segment, Text, MASS, etc.)
 - **X Koordinaten** Die horizontale Position des Punktes
 - **Y Koordinaten** Die vertikale Position des Punktes

Anzahl im Objekt: Zum Beispiel: "Punkt 4 von 5" bedeutet: Das ist der 4. Punkt eines Objektes mit 5 Punkten.

Identifizierung von Textobjekten:

1. Wählen Sie "IDENTIFIZIERUNGSLEISTE" aus dem **Ansichten** Menü. Klicken Sie auf den Reiter: Text
2. Fahren Sie mit der Maus über einen Text . Folgende Informationen werden auf der Leiste gezeigt:
 - **Schrifttyp** Der benutzte Schrifttyp
 - **Text** Textinhalt
 - **Größe** Größe der Buchstaben -- entweder in cm oder Zoll
 - **Winkel** Drehwinkel des Textobjektes ausgehend von einer horizontalen Grundlinie

Merke: Die Attribute der Textobjekte werden in dieser Leiste nur gezeigt. Geändert werden können Sie mit dem Befehl ÄNDERN...^[131]

ANSICHT Lagenbild Befehl

ANSICHT Lagenbild zeigt oder verbirgt den Lagentisch auf dem Bildschirm

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Lagenbild" aus dem **Ansichten** Menü. Ein Häkchen erscheint vor dem Wort, wenn die Ansicht eingestellt wird.
- Um die Lagentischeinstellungen zu ändern, gehen Sie in das **Lagenbild** Menü unter Lagentischeinstellungen 

ZOOM Befehle

BILDAUSSCHNITT Befehl

BILDAUSSCHNITT Befehl verschiebt Ihren "Standpunkt", von dem aus Sie Ihre Zeichnung betrachten. Er setzt die Bildmitte der Zeichnung auf einen andern Punkt ohne diese zu vergrößern oder zu verkleinern. Sie können entweder die Icons oder auch die Pfeiltasten nehmen, um den Bildausschnitt zu verschieben.

Die Pfeiltasten arbeiten genauso wie die Pfeile einer Scroll Leiste von Windows: Der nach oben Pfeil bewegt Ihren Bildausschnitt nach oben, der Pfeil nach rechts Ihren Ausschnitt nach rechts usw..

Mit einem Grafiktablett (Grading Studio nur), funktioniert das auch wenn die Grafiktablettmaus nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Alle Bildausschnittsbefehle können jederzeit benutzt werden, selbst wenn Sie mitten in einem anderen Befehl sind,

Siehe auch:

ZOOM Befehl 

ZOOM Befehle

Die ZOOM Befehle ändern die Skalierung Ihrer Zeichnung auf dem Bildschirm. PatternMaker läßt Sie Ihre Zeichnung bis auf unendlich skalieren und ZOOM hat auch viele Möglichkeiten einen festen Skalierungsfaktor einzustellen.

Die Benutzung des ZOOM Befehls beeinflußt nicht die aktuelle Größe Ihrer Zeichnung, wie sie auf Papier ausgedruckt wird.

Schnell Tasten für ZOOM:

Um die ganze Zeichnung auf einen Blick überschauen zu können, drücken Sie die <ENDE> Taste. Um schnell näher zu zoomen, drücken Sie die <F2> Taste. Um zu verkleinern, drücken Sie <F1>. Um einen speziellen Punkt herein zu zoomen, stellen Sie Ihren Mauszeiger auf diesen Punkt und drücken Sie die <F3> Taste.

Zoom Menü Befehle:

Vorgehensweise: Aktivieren Sie den ZOOM Befehl indem Sie auf das Zoom Icon klicken oder wählen Sie "Zoom" aus dem **Ansichten** Menü. Danach haben Sie folgende Optionen:

Festlegung des Skalierfaktors:

- Eintippen von **F**. Sie werden nach dem Faktor gefragt und danach stellt sich der Faktor ein. Je größer Ihre Zahl, desto größer werden die Objekte auf Ihrem Bildschirm:
- 3 läßt die Objekten 3 -fach vergrößert erscheinen
- .25 läßt die Objekte nur 1/4 Ihrer ursprünglichen Größe annehmen



ZOOM Fenster:

Diese Option zeichnet ein Vergrößerungsfenster. Klicken Sie auf einen Punkt der Ecke des Bereiches den Sie sehen wollen (z.B. oben links), danach auf die gegenüberliegende Ecke (unten rechts). Die Vergrößerung wird so eingestellt, daß die umschlossene Fläche Ihren

Bildschirm ausfüllt. Das ist die Standardeinstellung.



ZOOM alles:

Die Ansicht wird so gesetzt, daß alle Objekte Ihrer Zeichnung zu sehen sind. (Objekte auf ausgeschalteten Layern sind davon ausgenommen). Dasselbe erreichen Sie mit der Schnelltaste <END>

ZOOM zurück

Stellt die vorige Ansicht wieder her.

Die ZOOM Optionen können mit den Icons^[9] oder den Schnelltasten^[20] angesprochen werden. Alle Icons und Schnelltasten können jederzeit benutzt werden, auch wenn Sie mitten in einem anderen Befehl sind.

Die Schnellastenzuordnung können verändert werden unter dem *Schnellasten* Reiter auf dem "Einrichten" Formular, das Sie unter dem **Einstellungen** Menü finden

Siehe auch:

ZOOM IN/OUT Befehl^[150]

ZOOM ALL Befehl^[150]

B ILDAUSSCHNITT Befehl^[149]

Configure options^[66]

ZOOM rein/raus Befehl

Liegt als Icon vor.



ZOOM rein

Vergrößert das Bild mit dem Faktor 1: 2. Das bedeutet alle Objekte werden 2 mal so groß gezeigt als sie sind.



ZOOM raus

Verkleinert das Bild mit dem Faktor 1: 2. Das bedeutet die jetzige Ansicht ist 2 mal kleiner als die vorige.

Siehe auch:

ZOOM Befehl^[149]

ZOOM ALLES Befehl^[150]

BILDAUSSCHNITT Befehl^[149]

ZOOM alles Befehl

ZOOM alles vergrößert so, das alle Objekte der Zeichnung sichtbar sind.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie ZOOM alles aus dem **Ansichten** /Zoom Menü, oder drücken Sie die <ENDE> Taste
- Die Vergrößerung wird so dem Bildschirm angepaßt, das Sie alle Objekte sehen können.

Merke: Objekte, die sich auf ausgeschalteten Layern befinden, sind unsichtbar und sie werden beim Vergrößern nicht berücksichtigt.

Siehe auch:

ZOOM Befehl  ¹⁴⁹ZOOM rein/raus Befehl  ¹⁵⁰BILDAUSSCHNITT Befehl  ¹⁴⁹

AUFFRISCHEN Befehl

Der (Bildschirm) AUFFRISCHEN Befehl zeichnet den ganzen PatternMaker Bildschirm wieder neu. Manchmal hinterläßt Windows Ziehstreifen auf dem PatternMaker Bildschirm. Mit dieser Funktion wird der Bildschirm wieder "sauber".

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Auffrischen" aus dem **Ansichten** Menü.

NACH VORNE Befehl

Der NACH VORNE Befehl schiebt eines oder mehrere Objekte in den Vordergrund Ihrer Zeichnung. Den Befehl brauchen Sie, wenn Sie einen Punkt eines Objektes suchen, daß hinter unter unter einem anderen Objekt liegt.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "nach vorne" aus dem **Ansichten** Menü.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf ein oder mehrere Objekte. Durch wiederholtes Klicken können Sie auswählen und verwerfen so viele Objekte, wie Sie wollen .
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Die ausgewählten Objekte werden in den Vordergrund geschoben.

Siehe auch:

NACH HINTEN Befehl  ¹⁵¹

NACH HINTEN Befehl

Der NACH HINTEN Befehl schiebt eines oder mehrere Objekte in den Hintergrund Ihrer Zeichnung. Den Befehl brauchen Sie, wenn Sie einen Punkt eines Objektes suchen, daß vor oder über einem anderen Objekt liegt.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "nach hinten" aus dem **Ansichten** Menü.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf ein oder mehrere Objekte. Durch wiederholtes Klicken können Sie auswählen und verwerfen so viele Objekte, wie Sie wollen .
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Die ausgewählten Objekte werden in den Hintergrund geschoben.

Siehe auch:

NACH VORNE Befehl  ¹⁵¹

6.6 Symbol Menü Befehle

Das **Symbol** Menü enthält alle Befehle die mit dem Erstellen und Gebrauch von Symbolen zu tun haben. Außerdem beinhaltet es noch die Gruppen- und Benennungsbefehle.

SYMBOL ERSTELLEN Befehl

Der SYMBOL ERSTELLEN Befehl definiert ein Symbol in Ihrer Zeichnung. Jedes Symbol hat einen Namen und ein dazu gehöriges Bild. Wenn Sie das Symbol erstellt haben, können Sie es mit EINFÜGEN in Ihre Zeichnung hinein kopieren.

Vorgehensweise:

1. Entwerfen Sie ein Symbol mit den verschiedenen Zeichenwerkzeugen.
2. Wählen Sie "Symbol erstellen" aus dem **Symbol** Menü. Auf der Promptzeile sehen Sie die Frage: Name des neuen Symbols?
3. Die Symbolleiste schlägt auf. Auf der linken Seite sind die Namen der schon existierenden Symbole aufgelistet. Wählen Sie davon einen, wird das existierende Symbol mit dem neuen überschrieben. Wenn Sie einen neuen Namen auf der rechten Seite eingeben, haben Sie ein neues Symbol auf der Liste zugefügt. Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, klicken Sie die "OK" Taste.
4. Klicken Sie mit der **LM** auf alle Objekte, die für das Symbol benötigt werden.
5. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie <ESC> oder klicken Sie **RM**. Der Prompt auf der Befehlszeile fragt nach dem: Einfügepunkt?
6. Der Einfügepunkt ist der Punkt, mit dem Sie das Symbol in Ihrer Zeichnung verankern. Das kann irgendwo sein, aber Sie sollten sich einen Ort aussuchen, der logisch und einfach ist, wie zum Beispiel eine Ecke eines der Objekte. Klicken Sie mit der **LM**, um den Einfügepunkt festzulegen.
(Merke: wenn Sie zur Festlegung auf diesen Punkt klicken, ändert sich nichts an Ihrer Zeichnung)
7. Das Symbol ist jetzt fertig und ist vorrätig, um in Ihre Zeichnungen mit dem SYMBOL EINFÜGEN Befehl.

Um ein bestehendes Symbol zu verändern, überschreiben Sie es mit dem gleichen Namen. Alle von Ihnen neu aufgerufenen Schnitte werden dann mit dem geänderten Symbol überschrieben. Wenn Sie eine **.PAT** Datei öffnen, die ein Symbol enthält, wird die Datei automatisch einer Bibliothek zugeordnet. Das Symbol kann eines von vielen Objekten in der Zeichnung sein oder Sie öffnen eine Datei, die nur Symbole enthält.

Siehe auch:

AUSWAHL BIBLIOTHEK Befehl ^[153]

EINFÜGEN Befehl ^[152]

SÄUBERN Befehl ^[154]

SPRENGEN Befehl ^[154]

Gebrauch von Symbolen & Bibliotheken: Erstelle ein Symbol ^[88]

EINFÜGEN Befehl

Der SYMBOL EINFÜGEN Befehl wird benutzt, um ein in einer Bibliothek Datei abgespeichertes Symbol, Objekt oder Gruppe in Ihre Zeichnung einzufügen.

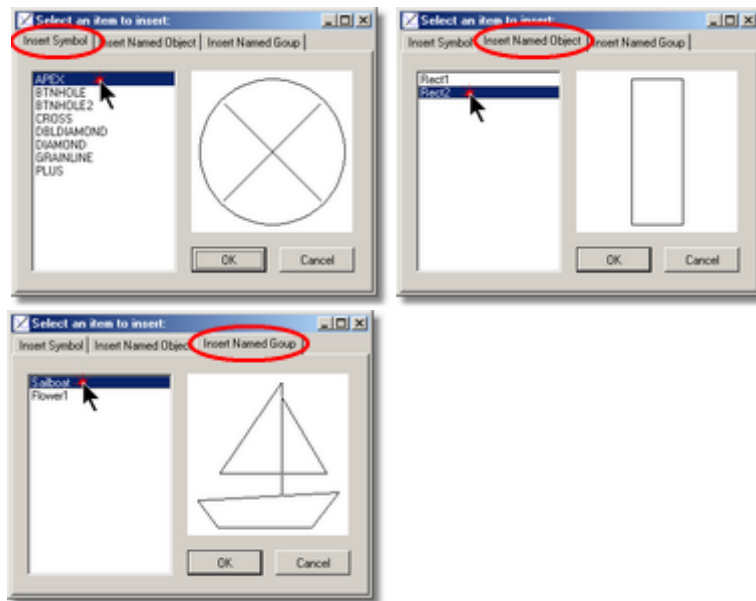
Bevor Sie den Befehl benutzen können, müssen Sie Bibliotheksdatei mit Symbolen, Objekten oder Gruppen definiert haben (siehe SYMBOL ERSTELLEN ^[152]), und Sie müssen zuerst die Bibliothek wählen, welche die Symbole enthält (siehe AUSWAHL BIBLIOTHEK ^[153]).

Vorgehensweise:

Wählen Sie zuerst eine Bibliothek (Symbol Menü), in der sich das Symbol befindet.

1. Wählen Sie "Einfügen" aus dem **Symbol** Menü. (Wenn der Befehl grau unterlegt ist, bedeutet das, dass Sie keine Bibliothek vor ausgewählt haben.)
- 2.
3. Die "Einfügen" Dialogbox öffnet sich. Diese Box hat drei Reiter: *Symbol*, *Benanntes Objekt*, und *Benannte Gruppe*.

3. Wenn Sie auf einen dieser Reiter klicken, werden Sie eine Liste der abgespeicherten Dateien sehen und auch die Vorschau beim Anklicken des Namens.



- Sollte dort nichts hinterlegt sein, wird auch nichts angezeigt.
4. Wählen Sie aus, was Sie einfügen möchten und klicken Sie die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.
 5. Wenn Sie die Maus bewegen, sehen Sie das an Ihrem Mauszeiger die ausgewählte Datei "angehängt" ist.
 6. Wenn sie an der richtigen Position haben, klicken Sie mit der **LM**, um sie einzufügen, Natürlich können Sie auch eine Koordinatenposition eingeben.

Wenn Sie ein Symbol eingefügt haben, können Sie diesen Prozess durch einfaches Klicken wiederholen. Falls es ein benanntes Objekt oder Gruppe war, muß der "Einfügen" Befehl wiederholt werden.

Siehe auch:

SÄUBERN Befehl ¹⁵⁴

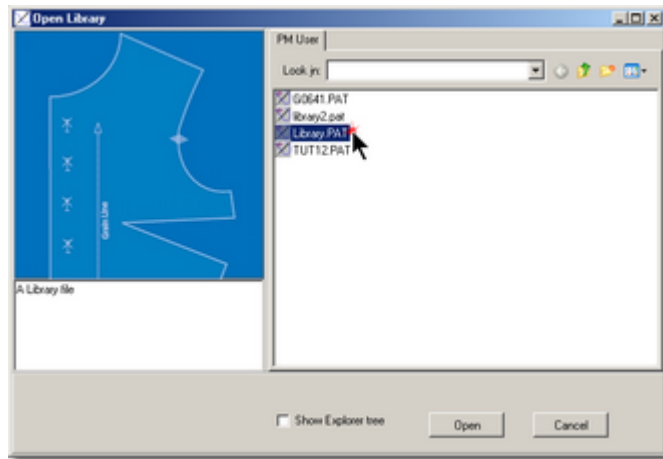
BIBLIOTHEK wählen Befehl

Der AUSWAHL BIBLIOTHEK Befehl aktiviert eine Bibliothek Datei. Wenn Sie die Bibliothek ausgewählt haben, können Sie den EINFÜGEN Befehl ¹⁵² benutzen, um daraus Symbole, Gruppen oder Objekte in Ihre Zeichen zu transferieren.

PatternMaker kann nur eine Bibliothek offen haben. Wenn Sie eine zweite Bibliothek wählen, wird die erste automatisch geschlossen.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Auswahl Bibliothek" aus dem **Symbol** Menü.
2. Die Öffne Bibliothek Dialogbox erscheint. Mit ihr öffnen Sie eine Datei, die Sie als Bibliothek benutzen wollen. Jede PatternMaker Datei (**.PAT** Format) kann als Bibliothek benutzt werden, solange sie wenigstens ein benanntes Objekt, Gruppe oder Symbol enthält.



3. Wählen Sie eine Datei und klicken auf die "Öffnen" Taste. Die ausgewählte Bibliothek wird geladen.

Siehe auch:

SYMBOL ERSTELLEN Befehl ^[152]
GRUPPE benennen Befehl ^[156]
OBJEKT benennen Befehl ^[156]

SÄUBERN Befehl

Der SÄUBERN Befehl löscht jedes nicht genutzte Symbol aus Ihrer Zeichnung. Ein Symbol ist dann ungenutzt, wenn Sie es zwar erstellt (SYMBOL ERSTELLEN) - aber nicht eingefügt haben. Beachten Sie, daß Objekte, die Sie gezeichnet haben, um ein Symbol zu erstellen nicht zu einem Symbol umfunktioniert werden. Sie bleiben individuelle Objekte auf Ihrer Zeichnung und nur das Symbol wird in der Bibliothek abgespeichert. Sollte Sie ein Symbol definiert haben und SÄUBERN geklickt haben, bevor die Datei gespeichert ist, ist das Symbol gelöscht.

Vorgehensweise:

- Wählen Sie "Säubern" aus dem **Symbol** Menü.
- Das Programm wird die Liste der benutzten Symbole, die in die Zeichnung eingefügt wurden, mit den Symbolen in Ihrer Zeichnung vergleichen. Die Symbole, die nicht eingefügt wurden, werden gelöscht.
- *Es werden keine Symbole von einer Bibliotheksdatei gelöscht. Sie werden nur aus dem Arbeitsspeicher des Computers gelöscht.*

Siehe auch:

SYMBOL ERSTELLEN Befehl ^[152]
AUSWAHL BIBLIOTHEK Befehl ^[153]
EINFÜGEN Befehl ^[152]

SPRENGEN Befehl

Der SPRENGEN Befehl bricht ein Objekt in seine Einzelstrecken auf.

Dies sollte nicht mit dem GRUPPE auflösen ^[155], Befehl verwechselt werden, welcher die Bindung zwischen Objekten aufhebt. Die Objekte selbst bleiben intakt.

Der Befehl kann bei Polygonen oder als Symbol eingefügten Objekten benutzt werden; er hat keinen Einfluß auf Text oder Bemaßungsobjekte.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das SPRENGEN Icon oder wählen Sie "Sprengen" aus dem **Symbol**

Menü.

2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Objekte, die Sie sprengen möchten. Sie können durch wiederholtes Klicken auswählen und verwerfen so viele Objekte wie Sie wollen.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Die gewählten Objekte werden gesprengt.
 - Ein Polygon wird in Strecken und Kreisbögen auseinander brechen. (Sie können sie mit dem Befehl VERBINDEN wieder zusammensetzen)
 - Ein Symbol wird in seine Objekte aufgesprengt.

Siehe auch:

VERBINDEN Befehl 

EINFÜGEN Befehl 

GRUPPE bilden Befehl

Der GRUPPE bilden Befehl schließt von Ihnen ausgewählte Objekte zu einer Gruppe zusammen, z. B. Fadenlaufsymbol und Grundschnitt. Sie werden als ein Objekt angesehen. Wann immer Sie ein Befehl Sie auffordert, einige Objekte zu wählen, kann es ratsam sein, sie vorher gruppiert zu haben. So sind Sie sicher, das der Befehl an jedem Objekt Ihrer Gruppe ausgeführt wird. Mit der Maus können Sie an jede Stelle der Gruppe klicken, um den Befehl zu steuern. Vergewissern Sie sich, ob Sie alle Objekte in der Gruppe haben, indem Sie die Gruppe verschieben.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Gruppe bilden Icon, oder wählen Sie "Gruppe bilden" aus dem **Symbol Menü**.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Objekten, die gruppiert werden sollen. Sie können durch wiederholtes Klicken auswählen und verwerfen so viele Objekte, wie Sie wollen,.
3. Um die Objektauswahl zu beenden, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Die Gruppe ist erstellt.

Merke: Wenn Sie Ihrer Gruppe einen Namen geben, können Sie sie später mit dem EINFÜGEN Befehl einspielen

Siehe auch:

GRUPPE benennen Befehl 

GRUPPE auflösen Befehl 

EINFÜGEN Befehl 

GRUPPE auflösen Befehl

Dieser Befehl bricht die Gruppe auf in ihre Untergruppen oder in ihre einzelnen Objekte.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie das Gruppe auflösen Icon, oder wählen Sie "Gruppe auflösen" aus dem **Symbol Menü**.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Gruppe, die Sie auseinander brechen wollen. Sie können immer nur eine Gruppe auf einmal aufbrechen. Wenn Sie eine zweite Gruppe wählen, wird die erste verworfen.
3. **Wenn Sie die richtige Gruppe gewählt haben**, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Die Gruppe wird aufgebrochen - entweder in Untergruppen oder Einzelobjekte.

Siehe auch:

GRUPPE BILDEN Befehl 

GRUPPE benennen Befehl

GRUPPE benennen verbindet einen Namen mit einer ausgewählten Gruppe. Um eine Gruppe in eine Bibliotheksdatei zu laden, muß sie erst benannt werden.

Vorgehensweise:

1. Wählen "GRUPPE benennen" aus dem **Symbol** Menü.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Gruppe, die Sie benennen wollen. Sie können nur eine Gruppe auf einmal auswählen.
3. **Wenn Sie die richtige Gruppe gewählt haben**, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Eine Dialogbox öffnet sich und fragt nach dem Gruppennamen.
4. Tippen Sie den Gruppennamen ein und klicken auf die "OK" Taste.

Siehe auch:

OBJEKT benennen Befehl ¹⁵⁶
EINFÜGEN Befehl ¹⁵²

OBJEKT benennen Befehl

Der OBJEKT benennen Befehl verbindet einen Namen mit einem ausgewählten Objekt. Um ein Objekt in eine Bibliotheksdatei zu laden, muß es erst benannt werden.

Vorgehensweise:

1. Wählen "OBJEKT benennen" aus dem **Symbol** Menü.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Objekt, das Sie benennen wollen. Sie können sovieler Objekte, wie sie wollen durch wiederholtes Anklicken auswählen.
3. **Wenn Sie die richtige Objekt gewählt haben**, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Eine Dialogbox öffnet sich und fragt nach dem Objektnamen.
4. Tippen Sie den Objektnamen ein und klicken auf die "OK" Taste. Alle ausgewählten Objekte haben jetzt denselben Namen.

Der Name des Objekts wird angezeigt, wenn Sie die Identifizierungsleiste aufrufen.

Siehe auch:

GRUPPE benennen Befehl ¹⁵⁶
EINFÜGEN Befehl ¹⁵²

PUNKT benennen Befehl

Der PUNKT benennen Befehl verbindet einen Namen mit einem ausgewählten Punkt.

Vorgehensweise:

1. Wählen "PUNKT benennen" aus dem **Symbol** Menü.
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Punkt, den Sie benennen wollen. Sie können nur einen Punkt auswählen.
3. **Wenn Sie den richtige Punkt gewählt haben**, drücken Sie die <ESC> Taste, oder klicken Sie **RM**. Eine Dialogbox öffnet sich und fragt nach dem Punktnamen.
4. Tippen Sie den Punktnamen ein und klicken auf die "OK" Taste.

Der Name des Punktes wird angezeigt, wenn Sie die Identifizierungsleiste aufrufen.

6.7 Einstellungen Menü Befehle

Das **Einstellungen** Menü enthält in der Hauptsache Befehle, mit denen der Nutzer bestimmen kann, wie das Programm aussieht und reagiert ebenso die Maßtabellen Informationen.

FANG Befehle

Der FANG Befehl bestimmt den Fangmodus. Wenn der FANG Modus eingeschaltet ist, wird ein "X" dem Mauszeiger folgen bis zum nächsten FANG Punkt.

Der FANG wird in Verbindung mit STRECKE POLY, VERSCHIEBEN und anderen Zeichnen- und Editierbefehlen. Wann immer Sie mit der Maus klicken und es ist ein FANGpunkt in der Nähe, wird dieser Punkt gewählt statt der aktuellen Mausposition. Das ermöglicht präzise Eingaben.

Vorgehensweise:

- Sie können den FANG Modus mit den Schnelltasten oder Icons einsetzen, selbst wenn Sie mitten in einem anderen Befehl sind.
- Wenn Sie den "Fang" Befehl aus dem **Einstellungen** Menü wählen, haben Sie folgende Optionen:

Option <Schnelltaste>	Bewirkt was?	Drücken <Strg>+
<i>kein</i>	Schaltet FANG ab	<Strg>+<F1>
<i>Raster</i>	Rasterpunkt sind Fangpunkte	<Strg>+<F2>
<i>Endpunkt</i>	Fang an vorhandenen Punkten	<Strg>+<F3>E
<i>nächstes</i>	Fang auf nächstes Objekt	<Strg>+<F4>
<i>Ortho</i>	Zeichnen nur vertikal oder horizontal	<Strg>+<F5>
<i>Mittelpunkt</i>	FANG auf den Mittelpunkt eines Segments	<Strg>+<F6>
<i>Schnittpunkt</i>	FANG auf den Kreuzungspunkt von Segmenten	<Strg>+<F7>
<i>Außerhalb</i>	FANG neben des Segments	<Strg>+<F8>
<i>Gemessene Entfernung</i>	Mißt eine eingegebene Länge entlang eines Objekts	<Strg>+<F9>

Der gewählte FANG Modus ist solange aktiv bis Sie einen anderen wählen.

Siehe auch:

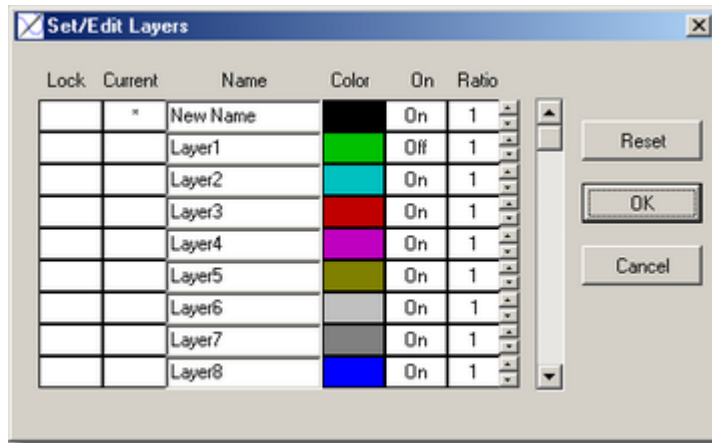
Schnelltasten Funktionen 

LAYER Befehle

Der Layer Befehl wird zur Modifizierung der Layerliste gebraucht. Jedes Objekt befindet sich auf einem Layer, und nur Objekte deren Layer eingeschaltet ist, sind auch sichtbar. Ein Zeichnung kann bis zu 24 Layer (Schichten) haben.

Vorgehensweise:

1. Aktivieren Sie den Layer Befehl indem Sie die Schnelltaste <F11> drücken oder wählen Sie "Layer" aus dem **Einstellungen** Menü. Ein Fenster klappt auf, das Sie mit allen Informationen versorgt.
2. Das Fenster enthält folgende Informationen



- gesperrt:** Angezeigt mit einem Sternchen. Ein Objekt auf einem gesperrten Layer wird angezeigt, kann aber nicht angeklickt werden.
- aktiv:** Angezeigt mit einem Sternchen. Jedes neue Objekt wird auf dem aktiven Layer gezeichnet. Um umzuschalten, klicken Sie mit der Maus auf ein anderes Layer.
- Bezeichnung:** Klicken Sie auf die Layerbezeichnung und tippen danach einen neuen Namen ein. Standardeinstellung ist "Layer0," "Layer1," usw.
- Farbe:** Klicken Sie auf das Farbmuster und wählen Sie eine neue Farbe für dieses Layer. Diese Einstellung haben nur für die jetzige Zeichnung Gültigkeit.
- Ein/Aus** Klicken Sie auf das Wort "on" oder "off", um das Layer ein- oder auszuschalten. Wenn das Layer ausgeschaltet ist, sind die sich darauf befindlichen Objekte nicht sichtbar.
- Cut Ratio:** (nur Marker Studio) Tippen Sie eine Zahl in das dafür bestimmte Kästchen oder nehmen Sie die **LM**, um die Zahl hoch oder die **RM**, um die Zahl niedriger zu setzen. (Sehen Sie nach unter TRENNEN RATIO ¹⁹³)
- Standard:** Setzt alle Layernamen und Farben zurück in die Standardeinstellung
3. klicken Sie mit der Maus auf die von Ihnen gewünschte Änderung in dem Fenster, danach die "OK" Taste.
 4. Nachdem die Dialogbox geschlossen ist wird Ihre Zeichnung die neuen Einstellungen übernommen haben.

Sie können auch in ein anders Layer überwechseln, indem Sie die "Layer" Dropdown-Box in der Statusleiste anklicken.



Siehe auch:

- Layer benutzen ⁸²
- Ändern Befehl ¹³¹
- FARBE Befehl ⁶⁸

Grafiktablett: (Nur Grading/Marker Studio)

AUSRICHTEN Zeichenfläche Befehl

"Ausrichten Zeichenfläche" setzt den Ursprung und die Vergrößerungsfaktor Ihres Grafiktablets ein. Nehmen Sie diesen Befehl wenn Sie nicht den numerischen Wert des Vergrößerungsfaktors kennen (Vergleiche Einstellung Grafiktablett) ¹⁵⁹)

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Grafiktablett" aus dem **Einstellungen** Menü, danach wählen Sie "Zeichenfläche ausrichten" aus dem Untermenü.
2. Nehmen Sie den Grafikstift oder den Puck, um Anfangs- und Endpunkt von einer horizontalen oder vertikalen Strecke Ihres Tablett einzugeben.
3. Nehmen Sie die Maus oder tippen Sie Koordinaten ein, um Anfang und Ende einer Strecke auf dem Bildschirm festzulegen. Ihre beiden Strecken sollten entweder beide horizontal oder vertikal sein.
4. Der Grafiktablettursprung und der Veränderungsfaktor sind dann so justiert, daß Anfangs- und Endpunkte dem Anfangs- und Endpunkt auf Ihrem Zeichenbildschirm entsprechen.

Beispiel:

Nehmen Sie an, Sie haben einen verkleinerten Schnitt, (Maßstab 1:10), den Sie in PatternMaker übertragen möchten. Wenn Sie die Zeichenfläche einrichten, tippen Sie mit dem Stift auf 2 Punkte die 1 cm auseinander sind. Dann geben Sie die Koordinaten (0,0) und (10,0) in der Zeichnung ein. Jetzt ist die Vergrößerung so gesetzt, daß Sie durch Umfahren der Schnittkontur in PatternMaker einen normal großen Schnitt bekommen.

Siehe auch:

Arbeiten mit einem Grafiktablett 
Festlegung des Ursprungsbefehl

BETRIEBSART Grafiktablett Befehl

Dieser Befehl schaltet die Betriebsart des Grafiktablets zwischen absoluter- und Mausbetriebsart um. In der Mausbetriebsart arbeitet das Grafiktablett wie eine Maus. In der absoluten Betriebsart erscheint der Mauszeiger als Pluszeichen (+) statt eines Pfeils und seine Position sind die Koordinaten des Stiftes oder Pucks.

Wenn Sie das Grafiktablett zum Kopieren von Schnitten benutzen, wählen Sie immer die absolute Betriebsart. Wenn Sie Befehle oder Icons auswählen wollen, benutzen Sie die Mausbetriebsart. Wenn Sie eine Vorlage nachzeichnen, werden Sie öfter zwischen den Betriebsarten hin- und herschalten müssen, da Sie die verschiedenen Befehle des POLY-Befehls brauchen.

Vorgehensweise:

Umschalten von der Mausbetriebsart in die absolute Betriebsart auf eine der folgenden Weise:

1. Drücken Sie die <F8> Taste.
2. Wählen "Grafiktablett" aus dem **Einstellungen** Menü, dann wählen Sie "Konfigurieren" aus dem Untermenü
3. (Falls Sie in der Mausbetriebsart sind): Klicken Sie auf die Toggle Mode-Icon am rechten Ende der Statusleiste.

Zusätzlich falls Sie in der absolute Betriebsart (plus Mauszeiger) sind und falls noch nicht die Grafiktablett-Tastenbelegung geändert haben, können Sie auf Taste 1 der Grafiktablettmaus klicken, um die Betriebsart zu wechseln.

Siehe auch:

Arbeiten mit dem Grafiktablett 

KONFIGURIEREN Befehl

KONFIGURIEREN Befehl läßt Sie spezielle Einstellungen für Ihr Grafiktablett vorwählen

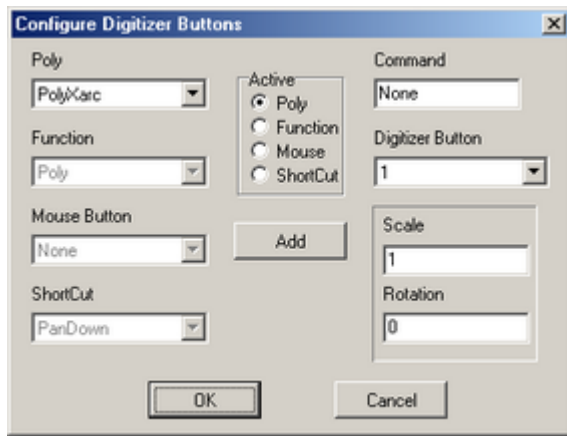
Tastenbelegung

Dieses Feature ermöglicht es Ihnen PatternMaker Befehle oder Schnellstastenfunktionen auf eine

der Tasten Ihres Grafiktablets zu legen.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Grafiktablett" aus dem **Einstellungen** Menü, danach "Konfigurieren" aus dem Untermenü. Die "Grafiktablett Einstellungs-" Dialogbox öffnet sich.



2. Beginnen Sie mit dem Feld bezeichnet mit "Grafiktablettaste" aus der Drop-down Leiste und wählen Sie die Taste, die Sie belegen wollen. Nachdem Sie die Taste ausgewählt haben, zeigt das Feld "Befehl", welcher Befehl darauf gelegt ist.
3. Um eine neue Funktion zu wählen, müssen Sie den Typ in der Aktivgruppe anklicken. Abhängig davon, welchen Typ Sie wählen, wird eine Drop-Down-Liste links eingeschaltet (Die drei restlichen Listen bleiben ausgeschaltet).
4. Aus der Drop-down Liste wählen Sie jetzt den Befehl, den Sie der ausgewählten Grafiktablettaste zuweisen wollen.
5. **Um die Änderung zu speichern**, klicken Sie die "Hinzufügen" Taste.
6. Wiederholen Sie Schritt 1 bis 4 falls nötig. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie die "Okay" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.

Einstellen Skalierung/Drehung

Dieses Feature läßt Sie den Zahlenwert der Skalierung sowie die Drehung des Grafiktablets relative zur Zeichnung voreinstellen. (Vergleiche mit AUSRICHTEN Zeichnung ¹⁵⁸.)

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Grafiktablett" aus dem **Einstellungen** Menü, danach "Konfigurieren" aus dem Untermenü. Die "Grafiktablett Einstellungs-" Dialogbox öffnet sich.
2. Geben Sie eine Zahl in das Feld "Skalierung", die dem gewünschten Maßstab entspricht. Zum Beispiel: Wenn Sie 2 eingeben, entspricht 1 cm ihres Grafiktablets 2 cm Ihrer Zeichnung. Wenn Sie 0.5 eingeben entspricht 1 cm Ihres Grafiktablets 0.5 cm auf Ihrer Zeichnung. Ist das zu kopierende Objekt lebensgroß, so lassen Sie den Skalierungsfaktor auf 1 stehen.
3. In dem Feld "Drehung" gibt die eingegebene Zahl an, um wieviel Grad Ihr zu kopierendes Objekt gedreht werden soll. Zum Beispiel: Ihre Schnitteil ist horizontal. Sie möchten es aber vertikal haben; geben Sie "90" oder "-90" ein und Ihre Zeichnung macht eine Vierteldrehung.

Merke: Sollten Sie den "Ausrichten Zeichenfläche" Befehl benutzt haben, erscheinen die Einstellungen für Skalierung und Drehung in den Feldern. Es ist nicht notwendig beide Befehle zur Skalierung oder Rotation zu benutzen.

Siehe auch:

Arbeiten mit dem Grafiktablett ¹⁹⁶
URSPRUNG setzen

Registrierung bei PatternMaker

PatternMaker benutzt in Kombination eine Seriennummer und einen Entschlüsselungscode, um die verschiedenen Arbeitsmöglichkeiten der Versionen frei zuschalten. (Lesen Sie über die verschiedenen Versionen [hier](#)).

Wenn Sie das Programm herunter laden, arbeitet es als Basic Viewer. Der Basic Viewer läßt Sie die Makros laden und ausdrucken, aber es ist keine Zeichnen- oder Bearbeiten-Funktion freigeschaltet. Für ein 30 Tage-Demo können Sie sich registrieren lassen. Danach können Sie für 30 Tage in der Home Edition arbeiten. Oder Sie können eine höhere Version erwerben, bei der mehr Features freigeschaltet sind. Besuchen Sie die Webseite www.patternmaker.nl oder www.modecreaties.nl für mehr Informationen. Wenn Sie das Programm kaufen möchten oder lieber erst die 30 Tage Demoversion haben möchten, wenden Sie sich bitte dorthin. Sie bekommen eine Seriennummer zugewiesen. Damit erzeugt Ihr Computer eine ID Zahlenfolge, die Sie wieder an diese Adresse zurücksenden. Danach erhalten Sie einen Freischaltungscode für 30 Tage Nutzung.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Registrieren" aus dem **Einstellungen** Menü. Das Registrationsformular öffnet sich.
2. Geben Sie Ihren Namen und die Seriennummer des Programms ein und klicken Sie auf die "Daten speichern" Taste.

The screenshot shows the 'Register PatternMaker' dialog box with the following details:

- Step 1:** 'Enter customer name:' with the text 'Sally Stitcher' and 'Enter serial number:' with the text 'PM041201TS'.
- Step 2:** 'Click to store customer data:' with a 'Store data' button that has a red star icon and a mouse cursor pointing at it.
- Step 3:** Divided into two options.
 - Option A: Register via Internet**
 - 'Access the web form:' with a 'Click to go online' button.
 - 'Fill out form, then click to register:' with a 'Register!' button.
 - Text: 'If you have internet access, this process should take just a few minutes.'
 - Option B: Register manually**
 - 'ID String:' and 'Unlock Code:' input fields.
 - A 'Register!' button.
 - Text: 'If you cannot register online, contact your dealer with your ID String to receive an Unlock Code.'

A 'Close' button is at the bottom of the dialog.

3. Ein ID-Zahlenfolge erscheint im unteren Teil des Formulars. Um die Registration zu beenden, müssen Sie diese Zahlenfolge an uns übermitteln, um einen Freischaltcode zu erhalten. Sie können dies online oder auch manuell.

Online Registration:

- Klicken Sie auf die "Onlinezugang" Taste. Das wird ein Browserfenster öffnen.
- Füllen Sie die Kundeninformationen aus. Zum Schluß drücken Sie die "Add" Taste.
- Gehen Sie zum Registrationsformular zurück und klicken Sie die "Registrieren" Taste. Sie werden sehen, daß die Registration durchgeführt wurde. Wenn Sie "Schließen" klicken, werden Sie zum Zeichenbildschirm zurückkehren und die registrierte Version ist arbeitsfähig.

Wenn die Online-Registrierung nicht klappt, schicken Sie eine e-mail an: info@apparel.nl, in der Sie Ihren Namen und Adresse, die Seriennummer und die ID-Zahlenfolge angeben, siehe unten.

Register PatternMaker

Step 1:
Enter customer name: Sally Sticher
Enter serial number: PM041201TS

Step 2:
Click to store customer data: Store data

Step 3:
Option A: Register via Internet

Access the web form: Click to go online
Fill out form, then click to register: Register!

If you have internet access, this process should take just a few minutes.

OR
Option B: Register manually

ID String: 98BAD202A5C8882A
Unlock Code: Register!

If you cannot register online, contact your dealer with your ID String to receive an Unlock Code.

Close

Manuelle Registration:

- Kontaktieren Sie Ihren Händler und übermitteln Sie ihm die ID-Zahlenfolge. *Obwohl wir gerne mit Ihnen telefonisch sprechen, schlagen wir Ihnen den e-mail Kontakt vor. Das verkleinert die Möglichkeiten von Fehlern. Einfach die ID Zahlenfolge aus den Formular ausschneiden und in die E-Mail an uns einfügen.*
- Ihr Händler gibt Ihnen ein Passwort oder einen "Freischaltcode." Geben Sie diesen in das Feld **Freischaltung** ein und klicken Sie die "Registrieren" Taste. Sie werden sehen, daß die Registration durchgeführt wurde. Wenn Sie "Schließen" klicken, werden Sie zum Zeichenbildschirm zurückkehren und die registrierte Version ist arbeitsfähig.

Register PatternMaker

Step 1:
Enter customer name: Sally Sticher
Enter serial number: PM041201TS

Step 2:
Click to store customer data: Store data

Step 3:
Option A: Register via Internet

Access the web form: Click to go online
Fill out form, then click to register: Register!

If you have internet access, this process should take just a few minutes.

OR
Option B: Register manually

ID String: 98BAD202A5C8882A
Unlock Code: 5C88828BAD202A5C Register!

If you cannot register online, contact your dealer with your ID String to receive an Unlock Code.

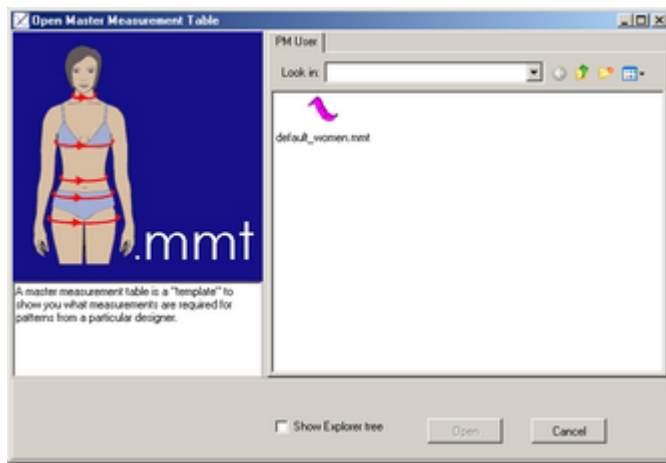
Close

MASSTABELLE erstellen Befehl

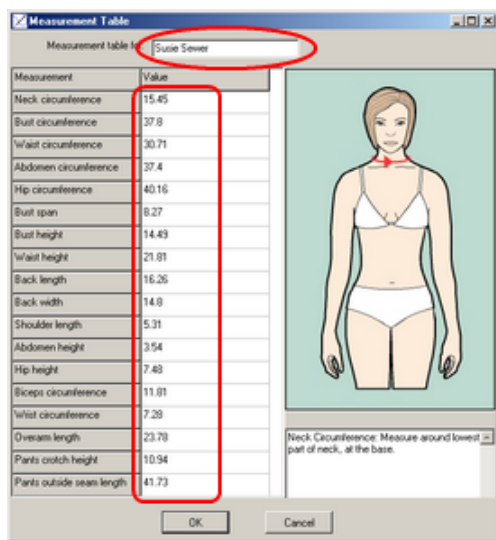
Dieser Befehl hilft Ihnen eine individuelle Maßtabelle für Sie oder Ihre Kunden zu erstellen und abzuspeichern.

Vorgehensweise:

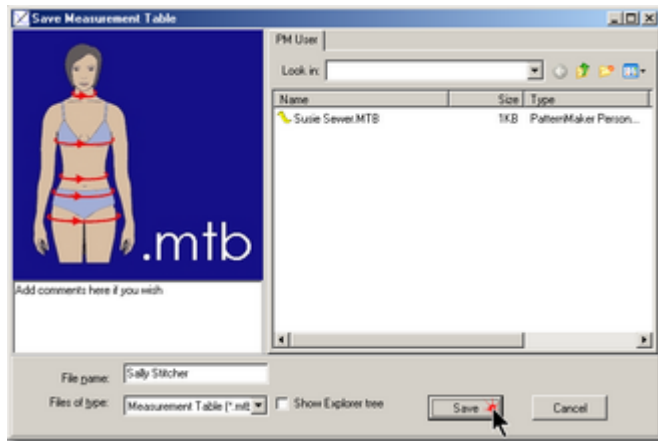
1. Wählen Sie "Maßtabelle erstellen" aus dem **Einstellungen** Menü. Eine Dialogbox öffnet sich und zeigt Ihnen die Master Maßtabelle (.MMT Dateien), die von dem Makrodesigner mitgeliefert wurde. Dies ist eine Musterdatei, die zeigt, welche Körpermaße zur Erstellung dieses Kleidungsstück benötigt werden. Jeder Designer hat seine eigene .MMT Datei und sie ist nicht von einem auf den anderen Designer übertragbar.
2. Wählen Sie die Master Maßtabelle des Designers, dessen Makro Sie gerade benutzen wollen, und klicken Sie die "Öffnen" Taste.



3. Ersetzen Sie die Standardmaße mit Ihren Maßen. Welche das sind und wie sie zu nehmen sind, zeigt Ihnen die Maßkarte (wird mit jeder Makro Kollektion mitgeliefert). Beachten Sie bitte, daß Sie Dezimalzahlen mit einem Punkt (statt Komma) benutzen und auch keine Bruchzahlen - falls Sie in Zoll arbeiten. (Sehen Sie auf der Bruchzahlumwandlungstabelle nach)



4. Klicken Sie die "OK" Taste. Das **Speichere individuelle Maßtabelle** LaunchPad Fenster öffnet sich. Geben Sie Ihrer neuen Maßdatei einen Name und - falls Sie das wünschen - einen Kommentar unten links in das Feld.



5. Bitte merken Sie sich, dass eine personenbezogene Maßtabelle die Endung **.MTB** hat. Auf diese Weise können Sie nie die original Master Maßtabelle (.MMT) überschreiben.

Siehe auch:

MASSTABELLE bearbeiten Befehl ¹⁶⁴

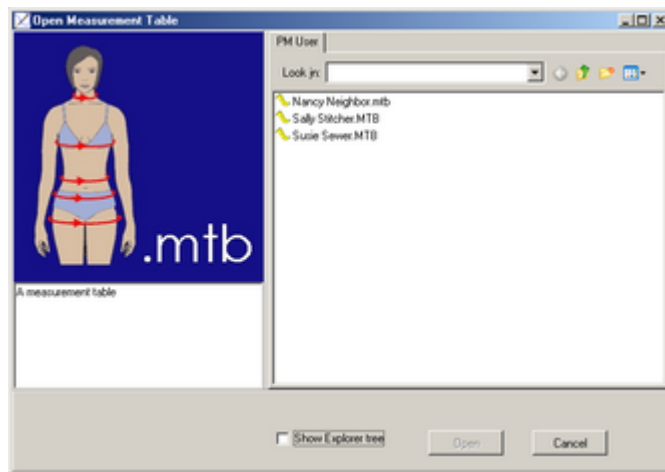
MASSTABELLE kopieren Befehl ¹⁶⁵

MASSTABELLE bearbeiten Befehl

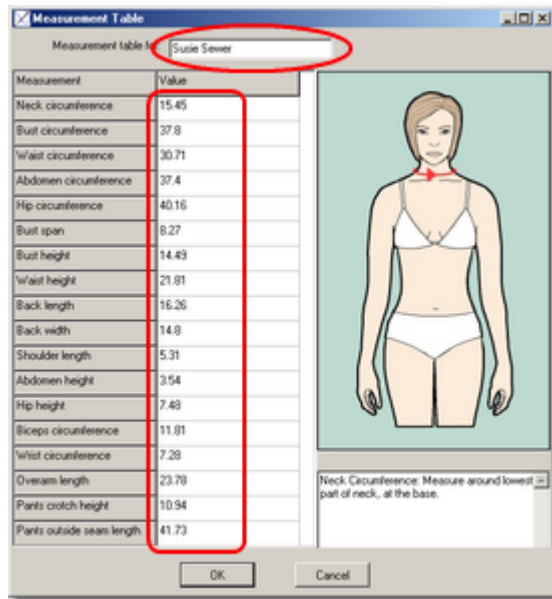
Wenn Sie in einer persönlichen Maßtabelle Werte verändern möchten, benutzen Sie am besten diesen Befehl.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "MASSTABELLE bearbeiten" aus dem **Einstellungen** Menü. Eine Dialogbox öffnet sich und zeigt alle individuellen Maßtabellen (**.MTB** Dateien), die Sie angelegt haben.



2. Markieren Sie die Tabelle, die bearbeitet werden soll und klicken Sie die "Öffnen" Taste.



3. Nehmen Sie die notwendigen Änderungen vor und klicken die "OK" Taste. Die Datei wird automatisch gesichert und Sie kehren zum Zeichenbildschirm zurück.

Siehe auch:

MASSTABELLE erstellen Befehl ¹⁶³

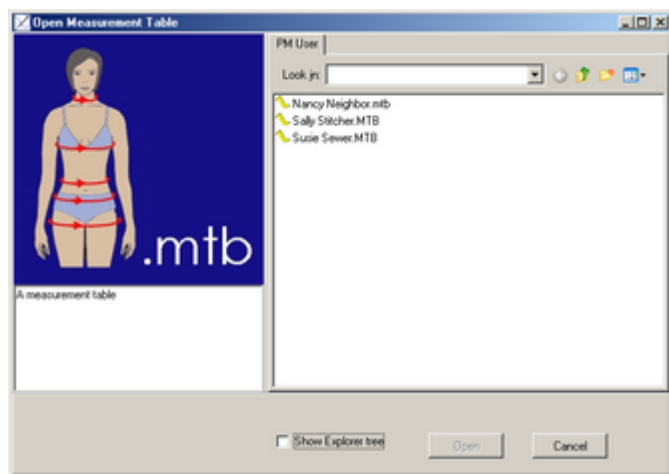
MASSTABELLE kopieren Befehl ¹⁶⁵

MASSTABELLE kopieren Befehl

Mit diesem Befehl kopieren Sie eine Ihrer erstellten Maßtabellen.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "MASSTABELLE kopieren" aus dem **Einstellungen** Menü. Eine Dialogbox öffnet sich und zeigt alle individuellen Maßtabellen (.MTB Dateien), die Sie angelegt haben.



2. Markieren Sie die Tabelle, die bearbeitet werden soll und klicken Sie die "Öffnen" Taste.
3. Die Maßtabelle öffnet sich. Machen Sie die notwendigen Änderung und klicken dann die "OK" Taste.
4. Speichern Sie die Tabelle unter einem neuen Namen.

Dieser Vorgang ist der selbe wie in MASSTABELLE bearbeiten, aber dieser Befehl gibt Ihnen die

Gelegenheit die Tabelle unter einem neuen Namen zu speichern.

Siehe auch:

MASSTABELLE erstellen Befehl  ¹⁶³

MASSTABELLE bearbeiten Befehl  ¹⁶⁴

Einrichten Grundeinstellung/ Einrichten

Es gibt zwei Wege PatternMaker einzurichten:

1. Sie können Eigenschaften der Zeichenwerkzeuge, Bildschirmansichten und Programmeigenschaften so einstellen, das diese solange arbeiten bis Sie PatternMaker wieder schließen, oder
2. Sie können die Einstellungen so wählen, daß sie bei jedem Start von PatternMaker (*Configure Default Options*) wieder da sind. (*Einrichten* und *Einrichten Grundeinstellung*).

Wenn Sie diese beiden Tableaus öffnen, werden Sie unterschiedliche Informationen enthalten. Das Default (Configure Defaults Options) zeigt Einstellungen, die sich mit jedem Start einstellen. Und das Einrichten Tableau (Configure Options) zeigt die momentanen Einstellungen und damit jede in dieser Betriebszeit gemachte Änderung.

Reiter: Programmeinstellungen

- Zeichenattribute^[67] Legt die äußere Erscheinung der Objekte fest
- Startordner^[79] Bestimmt die Startordner beim Makroaufruf
- Rastereinstellung^[62] Umschalten Raster an/aus und Ändern des Rasterabstandes
- Rückgängig^[81] Verändert die Rücknahmezahl der letzten Befehle
- Dateispeicher^[81] Verändert dieAnzeigeanzahl der zuletzt aufgerufenen Dateien
- Bohrlochgrösse^[74] Verändert den Radius von Bohrlochmarkierungen
- X-Arc Glättung^[75] Ändert die Glättung der Kurven
- Aktives Layer^[157] Auswählen des aktiven Layers
- FANG Modus^[157] Auswählen eines bevorzugten FANG Modus
- Bemaßungseinstellung^[76] Ändern von Bemaßungsdarstellungen der Objekte
- Maßeinheiten^[61] Auswählen von Zoll oder Zentimeter als Maßeinheit
- Stoffbreite^[63] Legt die Stoffbreite fest. Wird für die Abschätzung des Stoffverbrauch benutzt.
- Zeige Seitenraster^[63] Schaltet Seitenraster an/aus
- Zeige Stoffbreitenraster^[63] Schaltet Stoffbreitenraster an/aus
- ZeigeID-Leiste^[66] Schaltet ID Leiste an/aus
- Zeige Punkte^[146] Schaltet Punktanzeige an/aus
- Zeige Startbildschirm^[78] Zeige Startbildschirm, wenn PatternMaker sich öffnet
- Nutze Context Menüs^[64] Schalte Context Menüs an/aus
- Zeige gem. Dateien^[82] Zeige Speicherplatz für "Gemeinsam benutzte Dateien"
- Zeige Explorerbaum^[79] Zeige Explorerbaum im LaunchPad-Fenster
- Use Windows Browsers^[78] Umschalten zum Window Browser
- OFFSETlinien^[77] Umschalten OFFSET Linien/X-Arc, um Kurven zu zeichnen/
- Weißer Hintergrund^[64] Umschalten weißer Hintergrund/schwarzer Hintergrund
- Zeige Pfeil hinzufügen^[182] Öffnet Pfeilformular direkt nach Einfügen eines Gradierpfeils Formular

Siehe auch:

Einrichten: Hintergrundbild^[167]
 Einrichten: Statusleiste^[169]
 Einrichten: Iconleiste^[169]
 Einrichten: Markereinstellungen^[171]
 Einrichten: Schnellasten^[172]

Reiter: Hintergrundbild

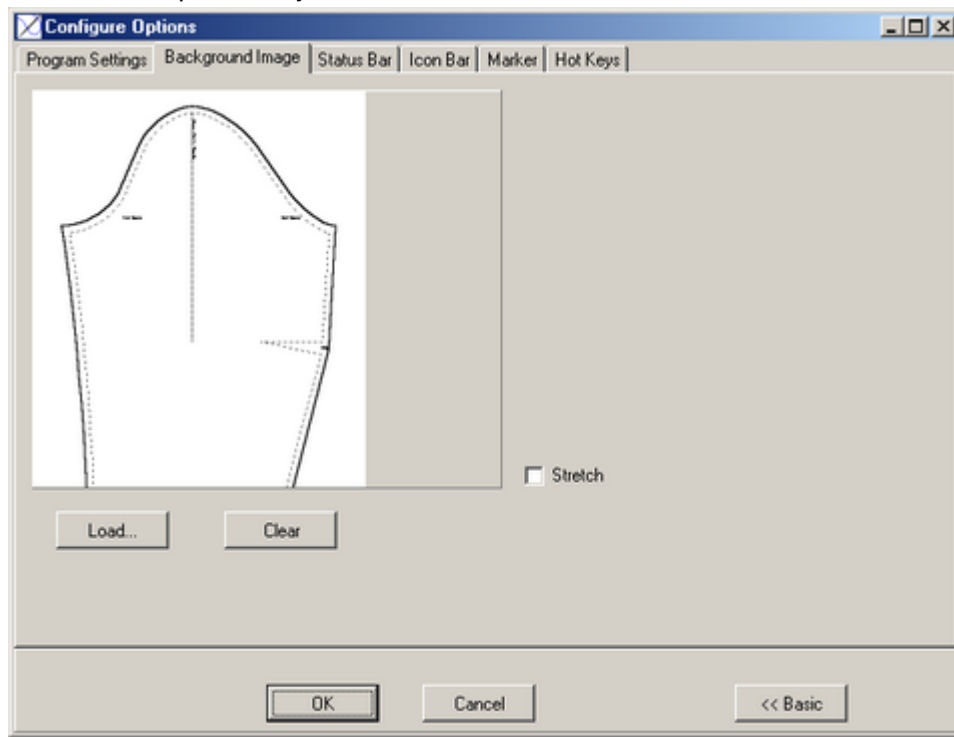
Mit der PatternMaker Home Version oder höher können Sie einen Bitmap-Datei (Dateiendung **.bmp**) als Hintergrund in Ihren Zeichenbereich laden. Dieses Feature können Sie nutzen, um eine gescanntes Bild eines Kleidungsstückes oder Schnittteils zu importieren. Wenn es importiert ist können Sie es mit den Zeichenwerkzeugen nachzeichnen. Siehe unter Verwendung von Bitmap Hintergrundbildern^[91] für detaillierte Information.

Die Einstellmöglichkeiten auf dem *Hintergrundbild*-Reiter des Configure Tableaus helfen bei der

Einstellung der Anzeige. Ist der Bildbereich blank, dann ist kein Bild zum Auswählen vorhanden.

Hoch laden eines Bildes:

1. Klicken Sie die "Laden" Taste. Die "Öffnen" Dialogbox erscheint.
2. Navigieren Sie zum Speicherplatz der Bitmap Datei (.bmp), die Sie als Hintergrundbild benutzen wollen
3. Doppelklicken auf die Datei, oder wählen Sie die Datei und klicken auf die "Öffnen" Taste. Das Bitmapbild wird jetzt in dem Bildbereich zu sehen sein.



4. Entscheiden Sie, ob Sie die Stretch Option anklicken. Sollten Sie das Feature angeklickt haben, wird das Bild so skaliert (unproportional), daß es in den Zeichenbereich paßt. Aber seine Proportionen sind zerstört. Wenn Sie das nicht wollen, klicken Sie diese Box nicht an (Siehe: Merke unten.)
5. klicken Sie die "OK" Taste. Das von Ihnen ausgewählte Bild wird angezeigt in der oberen linken Ecke des Zeichenbereichs.

Entfernen des Hintergrundbildes:

Gehen Sie zum Reiter *Hintergrundbild* des Configure Tableau und klicken die "Entfernen" Taste. Das Bitmapbild wird entfernt.

Merke:

Das Hintergrundbild ist, wörtlich genommen im Hintergrund. Es kann nicht bewegt, skaliert, gezoomt gescrollt werden. Ist das gescannte Bild zu groß, um in den Zeichenbereich zu passen, wird es nicht möglich sein das Bild nachzuzeichnen. Der Ausweg ist die Benutzung der Stretcheinstellung auf dem Hintergrundbildreiter des Configure Tableaus.

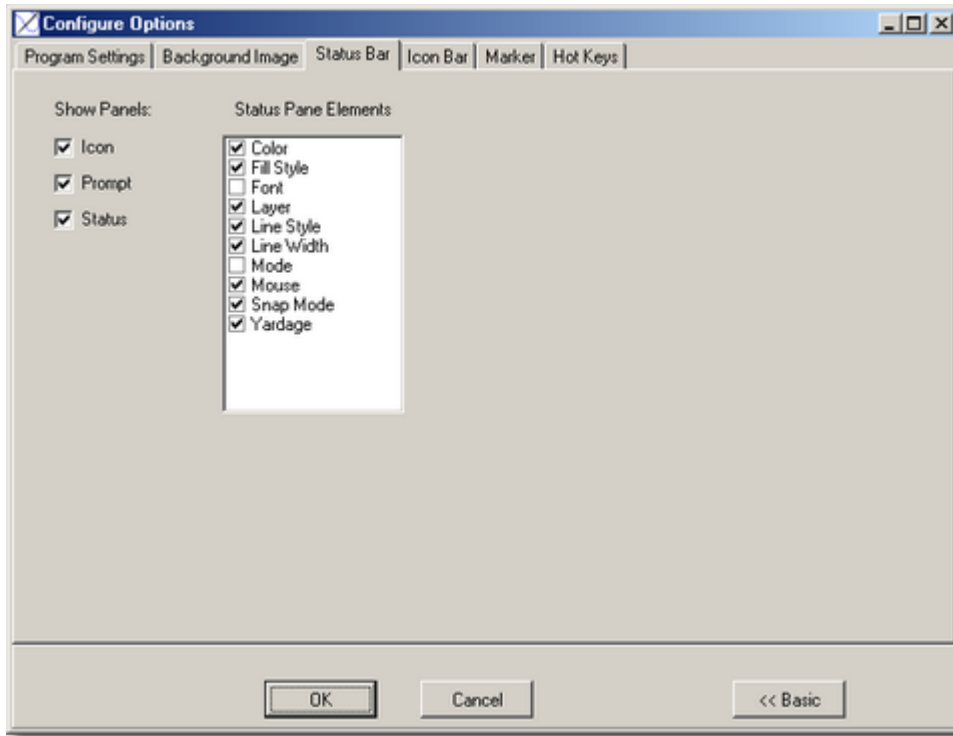
Wenn Sie "Stretch" benutzen, wird das Bild, wie oben erwähnt, in der Proportion verändert. Aber nachdem Sie es nachgezeichnet haben, können Sie mit dem Skalieren (unproportional) Befehl^[130] das gezeichnete Objekt in seine richtigen Proportionen zurück verwandeln. Messen Sie dazu horizontal das Original aus. Dann benutzen Sie X-Option des Skalieren (unproportional) Befehls, um das Objekt seine richtige Dimension in X zu geben. Wiederholen Sie den Prozeß mit der vertikalen Option.

Wenn der Scan aber in das Zeichenfenster paßt, ohne "Stretch" einzuschalten, sind die Proportionen nicht verändert. Sollte es sich bei dem Bild um verkleinerte Schnitteile handeln, werden diese jetzt mit dem SKALIERE Befehl^[128] auf die gewünschte Größe hoch skaliert.

Siehe auch:

Einrichten: Programmeinstellungen ^[167]
 Einrichten: Statusleiste ^[169]
 Einrichten: Iconleiste ^[169]
 Einrichten: Lagenbildeinstellung ^[171]
 Einrichten: Schnell Tasten ^[172]

Reiter: Statusleiste



Bildschirmelemente:

Iconleiste	wenn angeklickt, wird die Iconleiste angezeigt
Befehlszeile	wenn angeklickt, wird die Befehlszeile angezeigt
Statusleiste	wenn angeklickt, wird die Statusleiste angezeigt

Status Leistenelemente:

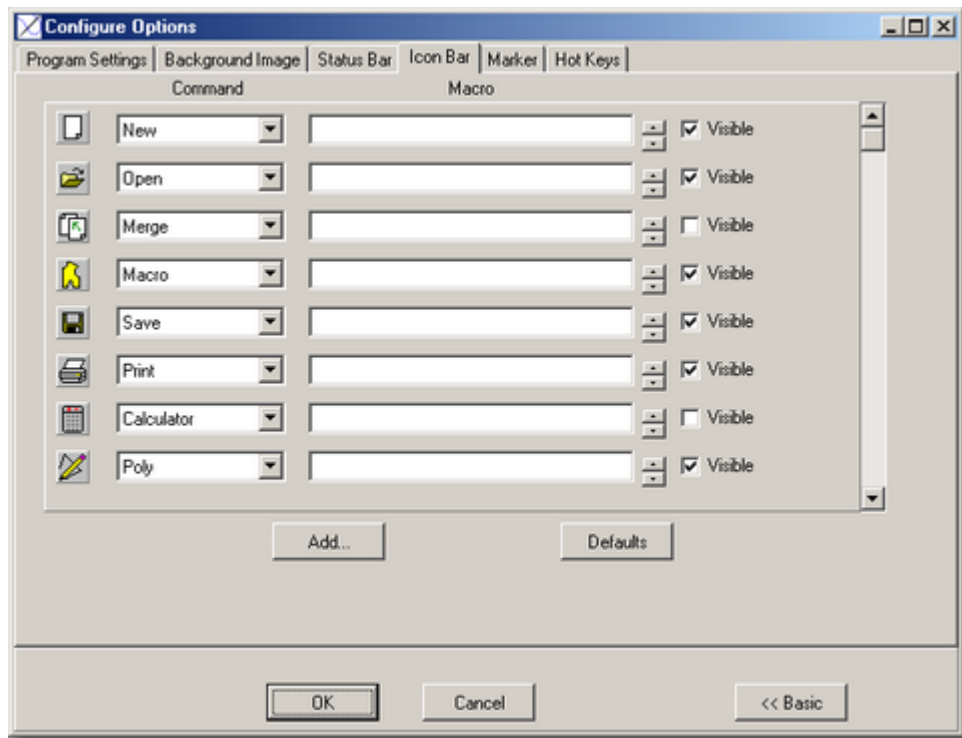
Hier eine Auflistung welche Elemente in der Statusleiste angezeigt werden können. Jedes der angeklickten Elemente wird in der Statusleiste angezeigt.

Siehe auch:

Einrichten: Programmeinstellungen ^[167]
 Einrichten: Hintergrundbild ^[167]
 Einrichten: Iconleiste ^[169]
 Einrichten: Lagenbild ^[171]
 Einrichten: Schnell Tasten ^[172]

Reiter: Iconleiste

Unter diesem Reiter richten Sie die Iconleiste ein. Icons können hinzugefügt, verborgen und geändert werden. Tasten können mit Makros belegt werden. Beides, Befehl und Bild, die mit dem Icon verbunden sind können modifiziert werden.



Ändern des Bildes:

1. Klicken Sie auf das Bild, das Sie zu ändern möchten.
2. Wählen Sie das neue Bitmap, das angezeigt werden soll.
3. Klicken Sie die "Okay" Taste.

Es gibt 20 Anwenderbilder, die mit PatternMaker geliefert werden und die Sie einsetzen können, wo Sie wollen.

Ändern des Befehls:

1. Nehmen Sie die Dropdown-Box links neben dem Bild (Befehlsauswahlfeld) und wählen Sie einen neuen Befehl aus. Der Standardbefehl ist vielleicht nicht besetzt, je nach Version von PatternMaker, die Sie besitzen (zum Beispiel, der Edit-Pfeil in der Homeversion).

Hinzufügen eines Makros:

1. Doppelklicken in das Makro-Editierfeld, rechts neben dem Befehlsfeld. Ein Öffne-Datei Dialogbox wird aufklappen
2. Wählen Sie die Makro Datei, die Sie möchten.

Das Makro, das von Ihnen gewählt wird, kann ein oft benutzter Grundschnitt (z.B. Damenhose) sein oder eine anderes Feature, das von einem Programmierer oder Designer als Makro abgespeichert wurde.(Zum Beispiel: die Knopflochleiste).

Entfernen eines Makros:

Löschen Sie den Dateinamen in dem Makroeditierfeld. Falls sich noch Text in der Makroeditierbox ist wird es den Befehl der mit dem Makro verbunden ist, überschreiben.

Ändern der Reihenfolge der Icons:

klicken Sie auf die Auf/Ab Pfeile, um die Reihenfolge zu ändern.

Verbergen eines Icons:

Klicken Sie in die "sichtbar" Box t links von dem Makroeditierfeld.

Hinzufügen eines Icons:

Wenn Sie auf die Hinzufügen-Taste klicken, erscheint ein leeres Icon am Anfang der Liste. Ein Bitmap, ein Befehl oder ein Makro muß nun zugewiesen werden. Außerdem muß es als "sichtbar" angeklickt werden.

Standard:

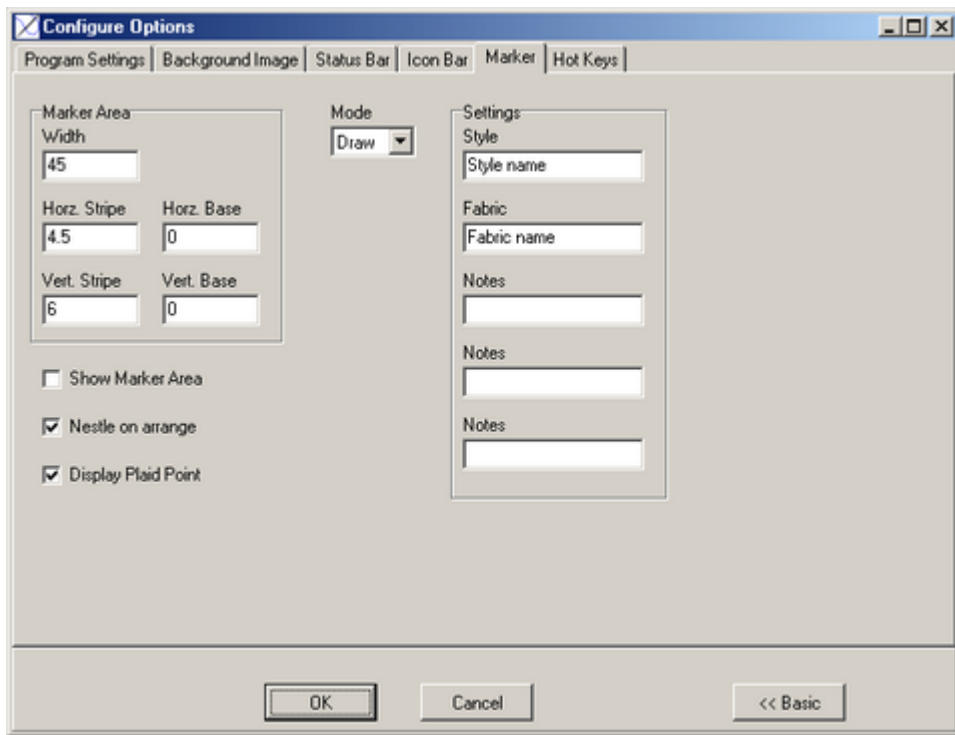
Nutzen Sie die Standardtaste, um die ursprüngliche Einstellungen wieder herzustellen. PatternMaker muß eventuell neu gestartet werden, um diesen Befehl auszuführen.

Siehe auch:

- Einrichten: Programmeinstellungen ^[167]
- Einrichten: Hintergrundbild ^[167]
- Einrichten: Statusleiste ^[169]
- Einrichten: Lagenbild ^[171]
- Einrichten: Schnellasten ^[172]

Reiter: Lagenbild

Einstelloptionen, die das Aussehen des Lagenbilds betreffen.



Lagentisch

Dies ist dieselbe Information, die Sie bekommen, wenn Sie den LAGENTISCH einstellen Befehl ^[195] aus dem **Lagenbild** Menü aufklappen.

- | | |
|-----------------|---|
| Breite | Die Lagentischbreite in cm. Dies ist normalerweise die Stoffbreite des benutzten Stoffes |
| Vert. Streifen | Der Abstand zwischen vertikalen Streifen auf Ihrem Stoff. (Ein vertikaler Streifen ist der Streifen, der vertikal (lotrecht) auf Ihrem Computerbild zu sehen ist). Geben Sie die Entfernung zwischen dem Musterwiederholungen ein, nicht den Abstand zwischen den einzelnen Streifen. Falls Ihr Stoff keine horizontalen Streifen hat, setzen Sie die Entfernung bei X-Streifen auf Null. |
| Horiz. Streifen | Der Abstand zwischen horizontalen Streifen auf Ihrem Stoff. Wenn Ihr Stoff nur vertikale Streifen hat, setzen Sie den X-Streifen auf Null. |
| Vert. Rapport: | Die Entfernung von der unteren Kante des Lagentisch zum Anfang des Stoffrapports. Das ist der Punkt, von dem aus der horizontale Streifen/Karorapport gemessen wird. |
| Horiz. Rapport: | Die Entfernung aus der linken Kante des Lagentisches bis zum Anfang des vertikalen Rapport Ihres Stoffes. Das ist der Punkt, von dem aus der vertikale Streifen/Karorapport gemessen wird. |

Wenn Sie weder einen gestreiften noch einen karierten Stoff haben, können Sie diese Zahlenangaben bis auf die Lagentischbreite ignorieren

Mode

Umschalten des Bildschirms zwischen den Zeichenbildschirm und dem Lagentisch: Diese Umschaltung kann ebenso mit einer Dropdown-Box auf der Statusleiste gemacht werden.

Einstellungen

Das ist dieselbe Information wie im Lagentisch einstellen Befehl aus dem **Lagenbild** Menü. Die Einstellungen und Informationen, die hier stattfinden erscheinen später im LAGENREPORT

Siehe auch:

Einrichten: Programmeinstellungen ^[167]

Einrichten: Hintergrundbild ^[167]

Einrichten: Statusleiste ^[169]

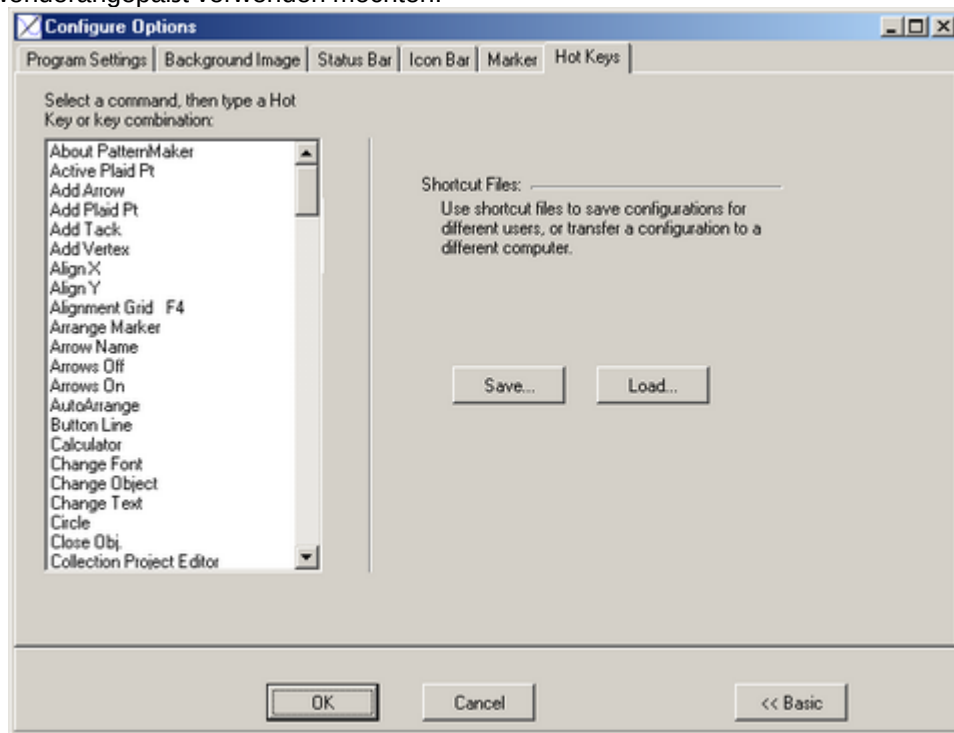
Einrichten: Iconleiste ^[169]

Einrichten: Schnell Tasten ^[172]

Reiter: Schnell Tasten

Dieses Feature gibt Ihnen die Möglichkeit die Belegung der Schnell Tasten nach Ihren Wünschen umzustellen. Wenn Sie der Ansicht sind, das die Kombination <Strg>+<F> zu umständlich ist, um die FANGmoden einzuschalten, können Sie das hiermit ändern.

Sie können auch verschiedenen Sätze von Tastenbelegungen speichern, falls Sie diese anwenderangepaßt verwenden möchten.



Einrichten von Schnell Tasten:

- Lassen Sie die liste der Befehle durchlaufen, bis Sie den zu ändernden Befehl gefunden haben.
- Drücken Sie die Tasten oder die Tastenkombination, die Sie benutzen wollen. Sie können irgend eine Kombination von <F > Tasten, Pfeiltasten, <Pos1>, <Ende>, <Einf.>, <Ent.>, <Strg> und <SHIFT> wählen. Nur Kombinationen mit <ALT> sind nicht verfügbar.

Die Schnell Tastenbelegung wird mit der User Einstellung für jeden Benutzer auf dem Computer gespeichert. Das bedeutet das jeder, der sich im Computer einloggt, seine Schnell Tastenbelegung

einspeichern kann. Man kann seine Tastenbelegung auch auf einen anderen Computer übertragen.

Siehe auch:

- Einrichten: Programmeinstellungen ¹⁶⁷
- Einrichten: Hintergrundbild ¹⁶⁷
- Einrichten: Statusleiste ¹⁶⁹
- Einrichten: Iconleiste ¹⁶⁹
- Einrichten: Lagenbild ¹⁷¹

6.8 Hilfe Menü Befehle

HILFE

Wenn Sie Inhalte im Hilfe-Menü anklicken, öffnet sich der Hilfebildschirm. Auf der Seite haben Sie oben in der linken Ecke drei Wahlmöglichkeiten die Hilfe zu benutzen: Index, Suchen und Favoriten. Wenn Sie Index anwählen erscheinen alle Schlagworte in alphabetischer Reihenfolge, wählen Sie "Suchen" müssen Sie ein Schlagwort eingeben und es werden alle hinterlegten relevanten Themen angezeigt (Taste: Themen auflisten). Mit der Taste "Favoriten" können Sie sich ihre meist benutzten Themen selbst zusammenstellen und müssen sich bei Bedarf nicht immer wieder durch die ganze Hilfe hindurch bewegen. Die Einträge in der Liste lassen sich genauso leicht wieder entfernen.

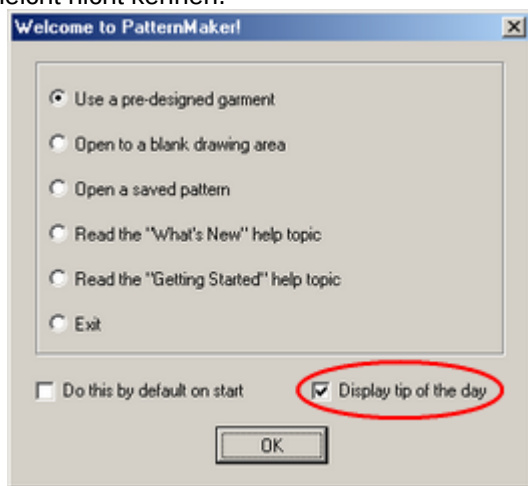
Wenn Sie auf den farblich unterstrichenen Text am Ende eines Themas drücken, hüpfen Sie von Thema zu Thema durch die Hilfe-Datei.

Mit der "Zurück" Taste kommen Sie wieder auf das vorige Thema zurück. Wenn Sie möchten, drucken Sie das Hilfethema aus, das Sie gerade anschauen.

Tips und Hinweise



Das "Tips & Hinweise" Feature wurde hinzugefügt, um Sie mit PatternMaker noch vertrauter zu machen, indem Sie auf nützliche Arbeitsmöglichkeiten aufmerksam gemacht werden, die Sie vielleicht nicht kennen.



Falls die "Zeige Tip des Tages" Box auf dem Startbildschirm angeklickt ist, werden diese Tips in einer Box angezeigt



Wenn Sie sie nicht sehen wollen, klicken Sie das Kästchen wieder aus. Falls Sie den Startbildschirm ausgeschaltet haben, können Sie ihn mit der Hilfe der Configure Options wieder einblenden

Rechner



Wenn Sie diese Auswahl drücken, wird der Rechner aus dem Windowsprogramm eingeblendet. Dieses Werkzeug erweist sich als nützlich, wenn Sie ihn Ihrem Schnittmuster Maße usw. zusammenrechnen müssen.

Über... Anzeige

Die Über.. Anzeige enthält Informationen über das Copyright von PatternMaker, ebenso über die Version, die Sie gerade benutzen und die Buildnummer. Sollten Sie einmal technische Unterstützung benötigen, müssen Sie die Build-Nummer unbedingt angeben, damit die Techniker wissen, welche Ausführung Sie haben und ob Sie ein neues Update brauchen.

Sie können auch über diese Box mit der PatternMaker Seite im Internet verbunden werden. Nur auf den Link klicken und Sie werden automatisch weitergeleitet.

In diesen Kapiteln wird das Gradieren und das Lagenbild beschrieben. Diese Features haben Sie nur, wenn Sie PatternMaker Grading Studio oder PatternMaker Marker Studio gekauft haben.

7.1 Übersicht Gradieren

Unter Gradieren wird verstanden, wenn ein ausgereifter Produktionsschnitt einer Größe benutzt wird, um einen vollen Größensatz zu erstellen. Wenn Sie dies per Hand ausführen, ist dies ein langsamer und mühsamer Weg. Mit PatternMaker können Sie mit einigen wenigen Befehlen gradieren. Der Computer macht das sehr akkurat.

PatternMaker läßt Sie selbstgewählten Gradierregeln aufstellen, speichert sie in Tabellen ab und kann sie bei ganz unterschiedlichen Schnitten anwenden. So können Sie Ihre eigenen Gradierregeln für z. B. das Makro "Damenhose" aufstellen und sie bei anderen Hosenschnitten anwenden.

Merke:

Mit der Home Version können Sie diese Befehle nur anwenden, wenn das in Frage kommende Schnittteil mit einer der höheren Version hergestellt wurde und die Gradierpfeile eingezeichnet sind. Sie müssen PatternMaker Grading Studio oder Marker Studio haben, um Gradierinformationen herzustellen und anzuwenden.

Festlegen von Sprungwerten

Sprungwerte legen fest, wieviel ein Schnitt größer oder kleiner gemacht werden soll. Zum Beispiel eine Hosensprungwerttabelle kann festlegen, daß der Taillenumfang von Größe zu Größe 2 cm zunimmt (springt). In PatternMaker ist ein Sprungwert durch eine Gradierpfeil definiert. Jeder Pfeil veranlaßt PatternMaker, einen speziellen Punkt eine bestimmte Distanz in X,Y-Richtung weiter zu bewegen, um die nächste Größe zu erzeugen. Beim Herstellen, Speichern und Lesen der Sprungwerte gibt PatternMaker eigentlich nur diese Informationen der Gradierpfeile an die damit verbundenen Punkte weiter.

Die verschiedenen Befehle, wie sie beim Gradieren benutzt werden, finden Sie im **Gradieren** Menü. Hier ganz kurz die grundlegenden Prozesse im Gradierprozess:

Erstellen einer Sprungwerttabelle:

- Zeichnen Sie Ihren Schnitt.
- Fügen Sie Gradierpfeile ein. Nehmen Sie den PFEILE hinzufügen Befehl , um an einigen Punkten des Schnittes Pfeile anzubringen.
- Justieren Sie die Pfeile und benennen Sie sie. Falls Ihre Gradierung unterschiedlich ist für verschiedenen Größen, setzen Sie diese Regeln jetzt fest - mit dem PFEIL bearbeiten Befehl .
- Füge Sie auch anderen Objekten Pfeile hinzu wie z. B: Abnähern. Nehmen Sie die verschiedenen Pfeilbefehle, um die Gradierinformation auch an die Objekte zweiter Ordnung weiterzugeben.
- Der Schnitt ist jetzt zum Gradieren vorbereitet.

Speichern einer Sprungwerttabelle:

- Wählen Sie den SPRUNGWERTE speichern Befehl .
- Wählen Sie nun die zu gradierenden Objekten mit den Gradierpfeilen. Alle Pfeile, die zu dem ausgewählten Objekt gehören, werden in der Tabelle gespeichert. Sie müssen nicht alles extra speichern. Falls Ihr Schnitt ein Oberteil (Bluse) und ein Unterteil (Hose) ist, werden Sie das wahrscheinlich in zwei verschiedenen Tabellen speichern.
- Geben Sie Ihrer Gradiertabelle einen Namen und eine Beschreibung. Das erleichtert den Umgang.
- PatternMaker wird die Gradiertabelle erstellen und sie in einer Datei abspeichern.

Einlesen einer Sprungwerttabelle in einen Schnitt:

- Öffnen Sie einen Schnitt, der gradiert werden soll.
- Wählen Sie den SPRUNGWERTE laden Befehl .
- Wählen Sie eine Gradiertabelle aus.
- Plazieren Sie die Pfeile auf den Schnitt. Für jeden Pfeil in der Tabelle sagt Ihnen PatternMaker den Namen des Pfeils und Sie legen fest zu welchem Punkt der Pfeil in diesem Schnitt gehört. Pfeile, die nicht benötigt werden, überspringen Sie.
- Jetzt ist der Schnitt fertig zum Gradieren. Jede der Gradierinformationen aus dem Produktionsschnitt ist in den neuen Schnitten. Sollten Sie die Gradierregeln für diesen Schnitt modifizieren müssen, nehmen Sie die verschiedenen Gradierbefehle, um die Pfeile zu bearbeiten.

Gradieren eines Schnittes:

Merke: Der GRADIEREN Befehl ist die einzige verfügbare Gradieroperation in PatternMaker Home Studio.

Öffnen Sie einen Schnitt der Gradierpfeile enthält oder erstellen Sie Gradierpfeile in Ihrer geöffneten Zeichnung.

- Wählen Sie den den GRADIEREN Befehl .

- Wählen Sie die Schnitte, die gradiert werden sollen. Alles was nicht gradiert werden soll, lassen Sie unberücksichtigt.
- Geben Sie die Anzahl der Größen, die generiert werden sollen und die Intervalle zwischen den Größen an. Wenn Sie Größe 38 haben und wollen 40, 42 und 44, dann geben Sie an 3 Größen mit dem Intervall 2.
- PatternMaker zeichnet die neuen Schnitte. Die Schnittteile für jede neue Größe liegen auf einem, dieser Größe zugeordnetem Layer (siehe Teil 4: Layers, Symbole und Bibliotheken).

Lesen Sie das Tutorial 8 für Übungen zum Gradieren.

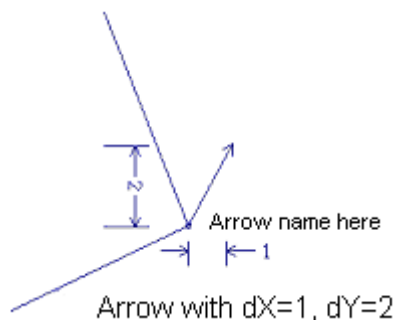
Gradierpfeile

Gradierpfeile sind die Grundlagen des Gradiersystems von PatternMaker. Wenn Sie einen Schnitt gradieren, erstellen Sie ein "Nest" von größeren (oder kleineren) Schnitten. Jede neue Schnittgröße hat dieselben Anzahl von Konstruktionspunkten, aber sie befinden sich alle an verschiedenen Plätzen. Ein Gradierpfeil besitzt die Information (dX, dY-Werte), wohin der Punkt springen soll, damit die nächste Größe erstellt wird.

Jeder Konstruktionspunkt kann mit einem Pfeil verbunden sein. Ein Punkt muß aber keinen Pfeil haben - ein Pfeil muß einen Punkt haben.

Sie können die Pfeile mit <F7> anzeigen oder verbergen. Diese Schnellaste schaltet zwischen drei Anzeigearten hin und her: Verberge Pfeile, zeige Pfeile ohne Namen und zeige Pfeile mit Namen. Verbergen der Pfeile kann das Programm schneller machen.

Und so sieht ein Pfeil bei näherer Betrachtung aus:



Jeder Pfeil sagt dem Programm die Konstruktionspunkte einen bestimmten Wert in die X (horizontale) Richtung und einen bestimmten Wert in die Y (vertikale) Richtung. Diese werden als dX und dY Sprungwerte bezeichnet. Ein Gradierpfeil hat einen dX Sprungwert und einen dY Sprungwert für jede Größe und einen Namen.

Ein Pfeil kann unterschiedliche dX und dY Sprungwerte auf unterschiedlichen Layern haben. Die Pfeile, die Sie auf dem Bildschirm sehen, zeigen die Gradierung des eingeschalteten Layers.

Wenn Sie einen Schnitt in mehrern Größen gradieren, werden die der jeweiligen Größe entsprechenden dX und dY Sprungwerte benutzt. Sollten Sie das Layer des Schnittes mit dem LAYER wechseln-Befehl wechseln, werden sich natürlich auch Pfeile mit der Größe verändern. Nehmen Sie den Befehl "Pfeil bearbeiten", um den Sprungwert des Pfeils zu sehen.

Merke: Wenn Sie Gradierpfeile einsetzen, steht es Ihnen offen, wie groß der Sprung sein soll, den der Punkt für die nächste Größe braucht. Wenn Ihr Größensystem gerade Zahlen hat, setzen Sie die Pfeile, um von Größe 38 auf Größe 40 und von Größe 40 auf Größe 42 zu gradieren. Numerieren Sie Ihre Layer auch so. Für PatternMaker ist der Sprung von Größe 38 zu Größe 40 selbstverständlich eine Größe und nicht zwei.

Und das sollten Sie über Gradierpfeile wissen:

- Wenn Sie ein Schnittteil zeichnen, werden Sie es aus mehreren Objekten zusammen setzen: Den Hauptteil, den Fadenlauf, die Abnäher, die Knipse, usw. Wenn Sie dieses Teil nun gradieren haben Sie zwei Möglichkeiten: nur das gradieren, was Sie aus dem Stoff schneiden oder alles. Wenn Sie Objekte - z.B. Abnäher - gradieren wollen, müssen Sie deren Konstruktionspunkte mit Pfeilen versehen, damit sie sich an die neue - der Größe

entsprechenden - Position bewegen

- Wenn Sie einen Schnitt ohne Pfeile gradieren, werden die Kopien genauso sein wie das Original und auch genau an der selben Stelle. Nur befinden sich die Schnitte auf den verschiedenen Layern.
- Wenn Sie einen Schnitt mit nur einem Pfeil gradieren, verschiebt sich die Kopie - aber die Größe und Form bleibt erhalten.
- Wenn Sie einen Schnitt gradieren, der zwei Pfeile hat, wird die Kopie verschoben, rotiert oder vergrößert - aber die Form verändert sich nicht.
- Wenn Sie einen Schnitt gradieren, der mehr als zwei Pfeile besitzt - wird er Größe und Form verändern.
- Gradierpfeile werden mit dem Schnitt gespeichert.

Hinweis: Nehmen Sie den PFEIL interpolieren Befehl, um bei Schnitteilen Pfeile hinzu zu fügen, die sich genauso verhalten müssen, wie andere Gradierpfeile des Schnittes.

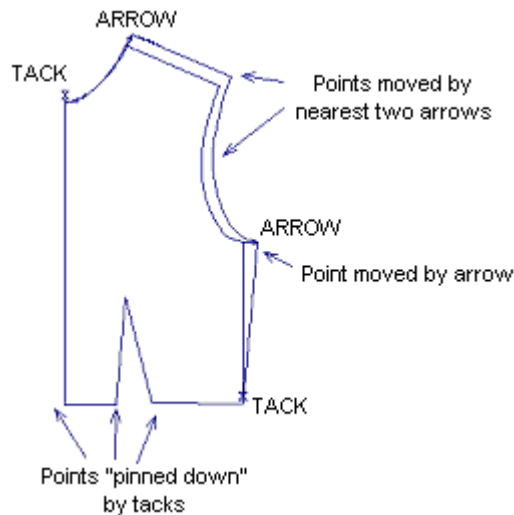
Hinweis: Wenn Sie eine Sprungwerttabelle einfügen, vergewissern Sie sich das Ihren Schnitt genauso ausgerichtet haben, wie der Schnitt aus der die Sprungwerttabelle kommt. Wenn Sie versuchen, eine Tabelle, die für ein vertikales Objekt gemacht worden ist, in ein horizontales einzufügen oder auch in ein spiegelbildlich orientiertes, wird das n nicht nicht funktionieren. Rotieren Sie lieber Ihren Schnitt in die richtige Lage, fügen Sie die Pfeile ein und rotieren Sie die Schnitteile mit Pfeilen wieder so wie Sie es wollen.-

Hinweis: Wenn Sie schon verschieden große Schnitte erstellt haben, aber Sie wissen die spezifischen Werte für dX und dY nicht, so können Sie Ihre Pfeile graphisch konstruieren. Sie legen z.B. ein Schnittmuster Größe 38 auf ein Schnittmuster der Größe 40 und fügen die Gradierpfeile an. Das tun Sie, in dem Sie den Punkten der kleine Größe (38) Pfeile anfügen mit dem Befehl PFEIL hinzufügen. Für die Pfeilspitze stellen Sie erst FANG Endpunkt ein und verbinden danach den korrespondierenden Punkt der Größe 40 mit der Größe 38. Damit haben Sie die Sprungwerttabelle erstellt.

Heftpunkt versus Gradierpfeil

Falls ein Pfeil Null als dX- und dY-Wert hat, wird er als Heftpunkt gezeichnet. Heftpunkte werden auf dem Bildschirm unterschiedlich vom Pfeil angezeigt, arbeiten aber im Prinzip gleich. Ein Heftpunkt teilt PatternMaker mit, daß dieser Punkt nicht bewegt wird, wenn das Objekt gradiert wird.

Wenn ein Punkt keinen Pfeil besitzt, arbeitet sich PatternMaker, um das Objekt herum von Punkt-zu-Punkt bis es den nächsten Pfeil im Uhrzeigersinn findet und den nächsten Punkt im Gegensinn. Es benutzt diese zwei Pfeile, um die neue Position dieses Punktes zu interpolieren (siehe Illustration unten). Das bedeutet für Sie, daß Sie sich nur ein paar Punkte kümmern müssen, wenn Sie gradieren wollen, den Rest macht PatternMaker alleine. Falls ein Objekt zwei Heftpunkte zwischen Punkten hat, die keine Pfeile haben, werden diese Punkte sich nicht bewegen, wenn Sie das Objekt gradieren.



Beachten der Brechgröße

Ihre Gradierregeln können so gestaltet werden, dass Sie verschiedene Werte für verschiedene Größen haben. Zum Beispiel bei den Größen 36 bis 44 erweitert sich der Taillenumfang um 2 cm pro Größe. Ab Größe 44 sind es aber 3 cm je Größe. Ihre Sprungwerttabelle kann nun eine Brechgröße ausweisen, bei der sich die Sprungwerte der Basisgröße ändern. Dafür nehmen Sie den PFEIL bearbeiten-Befehl, um sich die Größen und Einstellungen anzusehen. Wenn Sie jedoch ohne Brechgrößen gradieren möchten, belegen Sie nur die dX und dY Werte für Layer 0 und füllen den Rest nicht aus.

Wenn Sie zum ersten Mal einen Gradierpfeil setzen, ist die einzige Brechgröße auf Layer 0. Das bedeutet, wenn Sie Ihren Schnitt gradieren, wird die nächste Größe bis zur letzten Größe denselben Vergrößerungswert haben (z.B. der Taillenumfang steigt kontinuierlich von Größe zu Größe um 2 cm). Das ist aber nicht real. Denn die Größen verändern sich nicht konstant; von Größe 40-44 haben Sie z.B. konstante Wertänderungen, die Werte werden aber mit den Größen nicht gleichmäßig größer. Diese Größen, bei denen sich die Werte ändern, nennt man Brechgrößen.

Merke: Jeder Pfeil in Ihrem Gradierschnitt hat seine eigenen Brechgrößen und Werte. Es ist durchaus möglich, daß verschiedene Pfeile im selben Schnitt bei verschiedenen Größen brechen. Wenn Sie möchten, dass alle bei derselben Größe brechen, müssen Sie das bei jedem Pfeil einrichten.

Setzen oder Entfernen einer Brechgröße auf einem Layer können Sie, indem Sie in der Pfeile-bearbeiten-Box auf die zugehörige "Brech" Feld klicken oder Sie geben die Werte in das dX und dY Feld ein, so wird das entsprechende Layer automatisch eine Brechgröße. Ein "B" kennzeichnet das Layer, auf dem sich die Brechgröße befindet. Um die Brechgröße zu entfernen, klicken Sie in das Feld mit dem B und das B verschwindet. Die dX und dY Werte werden sich nach der vorigen Brechgröße richten.

Siehe auch:

Sprungwertdarstellung der Pfeile [\[178\]](#)
PFEIL Bearbeiten Befehl [\[186\]](#)

Sprungwertdarstellung der Pfeile

Es gibt vier verschiedenen Darstellungsarten der Werte für einen Gradierpfeil: X-Y, Polar, Relativ und Skalieren. Beachten Sie bitte, es ist egal, welche Darstellung Sie gewählt haben, die Länge und Richtung des Pfeiles bleibt gleich. Es wechselt nur die Informationsart, wie Sie es angezeigt bekommen.

Sie können von einer Anzeigeart in die andere schalten und die Werte wechseln. Der Pfeil wird automatisch neu berechnet, wenn Sie wieder umschalten.

X-Y MODE

In der X-Y Mode, die dX und dY Werte der Pfeile werden für jedes Layer gezeigt. Die meisten kommerziellen Gradiermethoden arbeiten mit dX und dY Werten, um zu gradieren. Der dX-Wert gibt an wieviel der Pfeil den Punkt in horizontaler Richtung von einem Layer in das nächste bewegt. Und der dY-Wert gibt an, wieviel derselbe Punkt in der vertikalen Richtung bewegt wird.

POLAR

In der polaren Anzeige werden die Werte als "Distanz" (Länge des Pfeils) und "Winkel" (die Richtung des Pfeils) gezeigt. Winkel werden wie üblich berechnet: 0° geht nach rechts, 90° geht gerade nach oben, 180° geht nach links usw. Diese Anzeigeart ist angebracht wenn Sie genau die "Länge" wissen aber die Richtung gerne nach Augenmaß setzen. Setzen Sie zuerst den Winkel auf 0° und ändern dies dann mit dem Befehl PFEIL bearbeiten , um die Richtung zu setzen,

Hinweis: Um die Richtung eines Pfeiles umzukehren, genügt es vor die Länge des Pfeils ein Minuszeichen zu setzen, den Winkel können Sie so lassen. Das Programm wird die neue Richtung des Pfeils errechnen.

RELATIV

In der Relativen X-Y Darstellung werden die Werte ebenfalls als dX und dY-Werte gezeigt. Aber hier ist ein Layer hell unterlegt und die Werte der anderen Layer beziehen sich auf das helle Layer. Sie werden diese Art wählen, um Ihrem Produktionsschnitt hervor zu heben. Zum Beispiel: wenn Sie den Schnitt in Größe 38 haben und beabsichtigen Größe 40 und Größe 36 aus diesem Schnitt zu erstellen, werden Sie den Schnitt in Größe 38 aufhellen. Die Werte der anderen Layer werden sich jetzt relativ nach dieser Größe ausrichten, d.h. angezeigt wird die Veränderung von dem gültigen Layer zur nächsten Größe.

Beispiel:

- Gehen Sie in den X-Y-Modus. Größe 38 ist Ihre Ausgangsgröße. Sie definieren, daß sich von Größe 38 nach Größe 40 die Pfeilwerte um 0.5 ändern. Danach ändern sich die Werte um 1.5 cm von Größe 40 bis 42
- Gehen Sie in den relativen Modus und hellen Sie das Layer für Größe 38 auf. In Größe 38 zeigen alle Pfeile Nullwerte (da ein Layer nicht mit sich selbst verglichen werden kann, In Größe 40 zeigen die Pfeile den Wert 0.5 und in Größe 42 den Wert 2.00. Die Werte werden relativ zur Bezugsgröße genommen. Wechseln Sie in Größe 40 und sehen sich die Werte an.

SKALIEREN

Der Skaliermodus arbeitet im Prinzip so wie der Relativmodus. Nur wird hier die **schrittweise** Veränderung von einem Layer in das nächste gezeigt.

Beispiel:

- Setzen Sie die Maßeinheiten auf 0.5 cm.
- Größe 38 ist die Ausgangsgröße, Sie setzen den Sprungwert von Größe 38 auf Größe 40 auf 0,5 cm und den Wert von Größe 40 auf Größe 42 auf 1.5 cm.

Hellen Sie das Layer der Größe 38 auf. Das Layer für Größe 40 gibt 0.5 cm an, das für Größe 42 1.5 cm.

Siehe auch:

Benutzen der Brechgröße 

Layerbezeichnung und -farben

Links neben der Bildschirmmitte befinden sich die Bezeichnungen der Layer. Im Relativen Modus oder im Skaliermodus können Sie das Layer durch Anklicken auswählen. In den anderen Betriebsarten sind diese Informationen nicht verfügbar und Sie können leider nichts ändern. Das gleiche gilt für die Layerfarben.

Um den Namen oder die Farbe des Layers zu ändern ,gehen Sie bitte zum Layer Befehl auf dem **Einstellungen** Menü.

Bearbeiten der Pfeile

In einem komplizierten Schnitt kann es sehr schwierig werden, alle Gradierpfeile auf ihre Richtigkeit zu überprüfen. Am besten nehmen Sie dazu den TABELLE speichern Befehl ^[181]. Damit schreiben Sie alle Pfeilwerte in eine Textdatei. Dann benutzen Sie einen Text-Editor, um diese Tabelle zu kontrollieren.

Da PatternMakers Sprungwerttabellen-Dateien einfachen ASCII Text benutzen, kann jedes Textprogramm sie lesen, z.B. Windows Notepad. Natürlich müssen Sie den Pfeilen unverwechselbare Namen geben, sonst können Sie sie schlecht voneinander unterscheiden.

Merke: Es ist möglich ein Textverarbeitungsprogramm zu benutzen, um eine Gradiertabelle zu ändern. Wir möchten Ihnen aber trotzdem keine Anleitung an die Hand geben, um dies zu tun. Wenn Sie diese Dateien ändern, tritt die Änderung erst dann ein, wenn Sie die Tabelle erneut aufrufen.

Ein anderer Weg um schnell durch zu prüfen, ob Ihre Pfeile richtig gesetzt sind, ist den Gradiervorgang ablaufen zu lassen. Schauen Sie sich das Nest an ob alles in Ordnung ist. Sind Sie mit dem Ergebnis nicht einverstanden, nehmen Sie einfach den Rückgängig ^[123] Befehl, um das Nest wieder zu löschen.

Siehe auch:

PFEIL bearbeiten Befehl ^[186]

Anzeigemodus der Pfeile

Der Befehl Gradierpfeile zeigt oder verbirgt die Gradierpfeile und ihre Namen. Sie können auch die Schnell taste <F7> benutzen.

Unter diesen Befehl öffnet sich ein Dropdown Menü

1. Pfeile ein: Pfeile ein (sichtbar) und Pfeilname aus (nicht sichtbar). Dies ist voreingestellt.
2. Pfeile aus: Pfeile und Pfeilname aus
3. Pfeilname: Pfeile und Pfeilname ein

Schalten Sie zwischen den Pfeilansichtsbefehlen hin und her.

Siehe auch:

PFEIL hinzufügen Befehl ^[182]

GRADIEREN Befehl ^[180]

7.2 Gradier-Menü Befehle

Das Gradier-Menü enthält alle Befehle die mit Gradieren zu tun haben - hinzufügen oder bearbeiten der Pfeile, erstellen einer Sprungwerttabelle und den Gradiervorgang selbst.

GRADIEREN Befehl

*Merke: PatternMakers Home Studio hat den GRADIER-Befehl falls ein Designer seinen Schnitt so eingerichtet hat, das er vom Anwender gradiert werden kann. Sie können einen Schnitt im PatternMaker Home Studio **nur** gradieren, wenn er Gradierpfeile besitzt.*

Der GRADIEREN Befehl verwandelt einen Schnitt einer Größe in ein Nest von Größen, abhängig von den Werten der Gradierpfeilen im Schnitt. Jede Größe liegt auf einem separaten Layer.

Vorgehensweise:

1. Jedes zu gradierende Objekt muß Gradierpfeile besitzen. (Nehmen Sie den PFEIL

- hinzufügen^[182] und den PFEIL bearbeiten^[186] Befehl.)
- Wählen Sie "Gradieren" aus dem **Grade** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wähle Objekt zum gradieren:
 - Klicken Sie mit der **LM** auf eins oder mehrere Objekte, die gradiert werden sollen.
 - Um die Objektauswahl zu beenden, klicken Sie die **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Eine Dialogbox mit zwei Felder öffnet sich oben links:
 - Größenzahl:** Falls Ihre erste Größe 38 ist und Sie wollen daraus Größe 40, 42 , 44 generieren dann ist die dort einzutragende Zahl 3.
 - Größenintervall:** Die Werte eines Pfeiles repräsentiert die Größenunterschied zwischen 2 Größen. Wenn Sie möchten aber einen Größensprung von 2 Größen machen möchten, geben Sie hier Ihre Information ein. Eine negative Zahl erzielt dann kleinere größer statt größere.
 - Merke:** Wie hoch der Wert des Pfeiles, der den Größenunterschied zwischen den Größen vorgibt ist, bleibt ganz Ihnen überlassen. Zum Beispiel wenn Ihr Größensystem von 38 auf 40 springt, wäre das eine Größe, nicht zwei.
 - Nach dem Eintragen der Zahlen klicken Sie die "OK" Taste oder Return. Es werden die Objekte den neuen Größen generiert und der Befehl ist ausgeführt. Jede Größe hat ihr eigenes Layer

Siehe auch:

PFEIL einfügen Befehl^[182]
 HEFTPUNKT einfügen Befehl^[183]
 PFEIL bearbeiten Befehl^[186]
 PFEIL interpolieren Befehl^[184]
 GRADIEREN Befehl^[180]
 SPRUNGWERTE speichern Befehl^[181]
 PFEIL kopieren Befehl^[183]
 PFEIL verschieben Befehl^[184]
 PFEIL löschen Befehl^[186]

SPRUNGWERTE laden Befehl

Sprungwerte laden Befehl arbeitet genauso wie SPRUNGWERTE einfügen^[182], ausgenommen daß dieser Befehl nicht automatisch die Punktnamen einfügt.

SPRUNGWERTE speichern Befehl

Der SPRUNGWERTE speichern Befehl erzeugt eine Sprungwerttabelle aus den Pfeilen Ihrer Schnittees und speichert diese Information in eine Datei ab. Um diese Information wieder zu nutzen nehmen Sie den SPRUNGWERTE laden Befehl^[181].

Vorgehensweise:

- Versehen Sie einen Schnitt mit Gradierpfeilen, falls Sie das noch nicht gemacht haben. Nehmen Sie die unterschiedliche Pfeilbefehle dazu. Vergewissern Sie sich das jeder Pfeil einen Namen hat, der beschreibt wo er hingeht.
- Wählen Sie "Sprungwerte speichern" aus dem **Gradieren** Menü. Die Befehlszeile fordert Sie auf, ein Objekt auszuwählen. Klicken Sie mit der **LM** auf jedes zu wählende Objekt , das Teil dieser speziellen Sprungwerttabelle sein soll. Zum Beispiel alle Teile eines Blusenschnitts oder auch nur den Ärmel.
- Um die Objektauswahl zu beenden, **drücken Sie die <ESC> Taste** oder klicken Sie **RM**. Eine "Speichere Sprungwerte" Dialogbox springt auf.
- Tippen Sie einen Namen für diese Tabelle ein und klicken die "Speichern" Taste. Als nächstes wird sich eine "Beschreibung" Dialogbox öffnen (Nicht bei mir).

5. Tippen Sie eine Beschreibung des Schnittes ein für den diese Sprungwerte gesetzt sind und klicken die "OK" Taste.

Siehe auch:

PFEIL einfügen Befehl ^[182]
HEFTPUNKT einfügen Befehl ^[183]
PFEIL bearbeiten Befehl ^[186]
PFEIL interpolieren Befehl ^[184]
GRADIEREN Befehl ^[180]

SPRUNGWERTE einfügen Befehl

SPRUNGWERTE einfügen Befehl lädt eine Sprungwerttabelle in einen geöffneten Schnitt. Das ist Teil des Gradiervorgangs.

Wenn Sie die Tabelle einfügen, wird die Gradierinformation zu dem Objekt in Ihrer Zeichnung hinzugefügt. Die Gradierinformation wird als Gradierpfeil angezeigt.

Das Objekt, das die Information erhält sollte genauso orientiert sein, wie das Objekt, für das die Sprungwerttabelle ursprünglich gedacht war. Das heißt, Pfeile, der für das rechte Seitenteil gedacht waren, kann nicht in das linke Seitenteil eingelesen werden.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Sprungwerte laden" aus dem **Grade** Menü. Eine "Öffne Sprungwerttabelle" Dialogbox wird angezeigt auf der die zugänglichen Sprungwerttabellen aufgelistet sind. Sprungwerttabellen haben Dateinamen mit der Endung ".GRD."
2. Wählen Sie eine Sprungwerttabelle aus und dann klicken Sie die "OK" Taste.
3. Jetzt gibt Ihnen PatternMaker mit einer Beschreibung jedes Gradierpfeiles in der Tabelle (Pfeilname wie im Pfeil bearbeiten Fenster).
4. Für jeden Pfeil klicken Sie mit der **LM** auf den Punkt, dem der Pfeil zugeordnet werden soll. Sollten Sie einen der Pfeile aus der Tabelle nicht benötigen, drücken Sie <ESC>, oder klicken Sie **RM**. Das Ganze fortsetzen bis alle Punkte abgearbeitet sind.

Siehe auch:

SPRUNGWERTE speichern Befehl ^[181]
PFEIL bearbeiten Befehl ^[186]
PFEIL interpolieren Befehl ^[184]
GRADIEREN Befehl ^[180]

PFEIL einfügen Befehl

PFEIL einfügen Befehl setzt einen Gradierpfeil an einen Punkt eines Objekts. Gradierpfeile enthalten die Information, die gebraucht werden, um einen Schnitt zu gradieren. Sie können an jeden Punkt eines Objekts einen Pfeil anfügen

Vorgehensweise:

1. Aktivieren Sie den PFEIL einfügen Befehl, indem Sie auf das Icon klicken oder wählen Sie "PFEIL einfügen" aus dem **Gradieren** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Einfügen Pfeil bei Punkt:**
2. Klicken Sie mit der **LM** auf einen Punkt des Objekts. Von hier aus bewegt sich der Pfeil nach den eingegebenen Werten. Sie können nur einen Punkt wählen, klicken Sie auf einen zweiten, wird der erste verworfen.
3. **Wenn Sie den richtigen Punkt gewählt haben**, klicken Sie **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste. Das PFEIL bearbeiten ^[186] Formular öffnet sich.

4. Tippen Sie die Gradierinformation des Pfeiles ein und klicken die "OK" Taste, um zum Zeichenbildschirm zurück zu kehren.

Wenn Sie lieber die Pfeilinformation manuell eingeben wollen statt über das sich automatisch öffnende Pfeil bearbeiten Formular zu gehen, müssen Sie die Einstellungen auf dem "Configure" oder "Einrichten Grundeinstellung" Formular ändern (Anzeige Gradierpfeilformular). In diesem Fall geht der Prozess so weiter:

3. **Wenn Sie den richtigen Punkt gewählt haben**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Endpunkt des Pfeils?** : Der Endpunkt stellt die Differenz zwischen einer Größe und der nächsten dar. Nach links oder rechts wechseln ändert den dX-Wert und nach oben oder unten den dY Wert.
4. Wenn Sie die Maus bewegen, werden Sie sehen wie die Pfeilspitze sich mit bewegt. Sie haben 2 Möglichkeiten, um die Pfeilspitze zu platzieren:
 - Wenn der Pfeil ungefähr dort ist, wo Sie ihn haben wollen, Lassen Sie die RM los, um den Pfeil zu verankern. Wenn Sie das Bearbeite Pfeile Formular nehmen, um die Werte später einzutippen, macht es nichts, wenn sie etwas ungenau sind.
 - Tippen Sie mit der Tastatur eine Position der Pfeilspitze ein im relativen Koordinaten Format (0,0). Das erspart Ihnen den Schritt über das Formular für jeden Pfeil.-
5. Der Gradierpfeil ist dann fertig, wenn sie eine der beiden Optionen ausgeführt haben.

Siehe auch:

HEFTPUNKT Einfügen Befehl ¹⁸³
 PFEIL verschieben Befehl ¹⁸⁴
 PFEIL interpolieren Befehl ¹⁸⁴

HEFTPUNKT hinzufügen Befehl

Der HEFTPUNKT hinzufügen Befehl fügt einen Heftpunkt auf den Punkt eines Objekts. Ein Heftpunkt ist ein Gradierpfeil mit dem Wert 0,0. Er hält den Punkt an seinem Platz, wenn Sie gradieren.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "HEFTPUNKT hinzufügen" aus dem **Gradieren** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Einfügen Heftpunkt bei** :
2. Klicken Sie auf einen Pfeil des Objekts. Sie können nur einen Punkt wählen, wenn Sie einen zweiten Punkt anklicken, wird der erste verworfen.
3. **Wenn Sie den richtigen Punkt haben**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Ein Heftpunkt hat nun den ausgewählten Punkt belegt.

Siehe auch:

PFEIL einfügen Befehl ¹⁸²
 PFEIL Bearbeiten Befehl ¹⁸⁶
 PFEIL löschen Befehl ¹⁸⁶
 GRADIERPFEILE ¹⁴⁷

PFEIL kopieren Befehl

Der PFEIL kopieren Befehl kopiert einen Pfeil mit allen seinen Informationen von einem Punkt auf einen anderen Punkt.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "PFEIL kopieren" aus dem **Gradieren** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile

zeigt an: Wähle Pfeil zum kopieren:

2. Klicken Sie auf den Punkt, auf den der Pfeil sitzt, den Sie kopieren wollen. Sie können nur einen Pfeil wählen, wenn Sie einen zweiten Pfeil anklicken, wird der erste verworfen.
3. **Wenn Sie den richtigen Punkt haben**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Pfeil einfügen bei Punkt?:
4. Klicken Sie auf Punkt auf den Sie Ihren Pfeil kopieren wollen. Sie können nur einen Punkt wählen, wenn Sie einen zweiten Punkt anklicken, wird der erste verworfen.
5. **Wenn Sie den richtigen Punkt gewählt haben**, klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Pfeil wird dann auf den angeklickten Punkt kopiert. Sie können nur einen Punkt wählen, wenn Sie einen zweiten Punkt anklicken, wird der erste verworfen.

Siehe auch:

PFEIL einfügen Befehl ¹⁸²
HEFTPUNKT Einfügen Befehl ¹⁸³
PFEIL Bearbeiten Befehl ¹⁸⁶
PFEIL verschieben Befehl ¹⁸⁴
PFEIL löschen Befehl ¹⁸⁶
PFEIL interpolieren Befehl ¹⁸⁴

PFEIL verschieben Befehl

Der PFEIL verschieben Befehl verschiebt einen Gradierpfeil auf einen anderen Punkt.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "PFEIL verschieben Befehl" aus dem **Grade** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wähle Pfeil zum Verschieben:
2. Klicken Sie auf auf den Punkt, auf dem der zu verschiebende Pfeil sitzt. Sie können nur einen Pfeil wählen, wenn Sie einen zweiten Pfeil anklicken, wird der erste verworfen.
3. **Wenn Sie den richtigen Pfeil haben**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Verschieben an welchen Punkt:
4. Klicken Sie auf den Punkt, an welchem der Pfeil sitzen soll. Sie können nur einen Pfeil wählen, wenn Sie einen zweiten Pfeil anklicken, wird der erste verworfen.
5. **Wenn Sie den richtigen Punkt haben** klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Pfeil wird auf den neuen Punkt geschoben.

Siehe auch:

PFEIL einfügen Befehl ¹⁸²
HEFTPUNKT Einfügen Befehl ¹⁸³
PFEIL Bearbeiten Befehl ¹⁸⁶
COPY ARROW Befehl ¹⁸³
PFEIL löschen Befehl ¹⁸⁶
PFEIL interpolieren Befehl ¹⁸⁴

PFEIL interpolieren Befehl

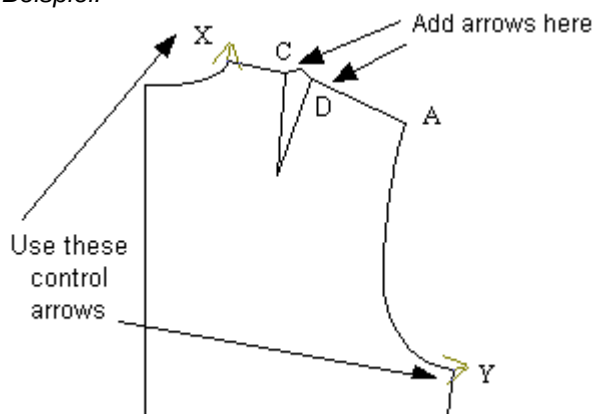
Der PFEIL interpolieren Befehl fügt einen Gradierpfeil zu einem Punkt ein, indem er die Werte von zwei benachbarten Pfeilen benutzt, um seinen Werte zu errechnen. Nehmen Sie diesen Befehl falls ein neues Objekt den Gradierregeln eines schon vorhandenen Objekts folgen soll und das Kopieren eines Pfeiles ein falsches Ergebnis bringen würde. (Interpolation bedeutet "finden eines Zwischenwertes.")

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie den "PFEIL interpolieren Befehl" aus dem **Gradieren** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Einfügen bei Punkt? :
2. Klicken Sie auf den Punkt, wo der Pfeil angebracht werden soll. Sie können nur einen Punkt wählen, wenn Sie einen zweiten Punkt anklicken, wird der erste verworfen.
3. **Wenn Sie den richtigen Punkt haben**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Erster Kontrollpunkt :
4. Klicken Sie auf den Punkt, dessen Gradierregeln der neue Punkt folgen soll. Der Punkt muß einen Pfeil haben. Sie können nur einen Punkt wählen, wenn Sie einen zweiten Punkt anklicken, wird der erste verworfen.
5. **Wenn Sie den richtigen Punkt haben** klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Zweiter Kontrollpunkt :
6. Klicken Sie mit der **LM** auf den zweiten Punkt, dessen Gradierwerte für die Berechnung des interpolierte Punktes nötig sind. Auch hier, Sie können nur einen Punkt wählen.
7. **Wenn Sie den zweiten Kontrollpunkt ausgewählt haben**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Der interpolierte Pfeil wird eingefügt, basierend auf den Werten der zwei vorher ausgesuchten Pfeile

Die dX und dY Werte des neuen Pfeils werden errechnet nach demselben Prozess, den ein Punkt erfährt, der keinen Pfeil besitzt. Die Werte werden von den zwei nächstliegenden Pfeilen bestimmt.

Beispiel:



Wenn Sie diesen Rückenteil gradieren, wird die Vergrößerung der Schulterlinie AX kontrolliert von den Pfeilen bei X und Y. Der Abnäher muß so gradiert werden, das der gradierte Abnäher die gradierte Schulterlinie berührt. Darum müssen die Punkte C und D ebenso von den Pfeilen bei X und bei Y kontrolliert werden. Nehmen Sie PEIL interpolieren, um Pfeile bei C und D hinzuzufügen und nehmen Sie X und als Y Kontrollpunkte in jedem Fall.

Merke:

Wenn Sie den TRENNEN oder VERBINDEN Befehl an Schnitten benutzen, die schon Gradierpfeile besitzen, kann es sein, daß PatternMaker automatisch Pfeile an die Teile setzt, so daß diese ebenso gradiert werden. Auch hier geht es genau nach demselben Regeln, wie oben beschrieben.

Siehe auch:

- PFEIL einfügen Befehl ^[182]
- PFEIL Bearbeiten Befehl ^[186]
- PFEIL löschen Befehl ^[186]

Berechnung

PFEIL löschen Befehl

Der PFEIL löschen Befehl löscht einen Gradierpfeil.

Vorgehensweise:

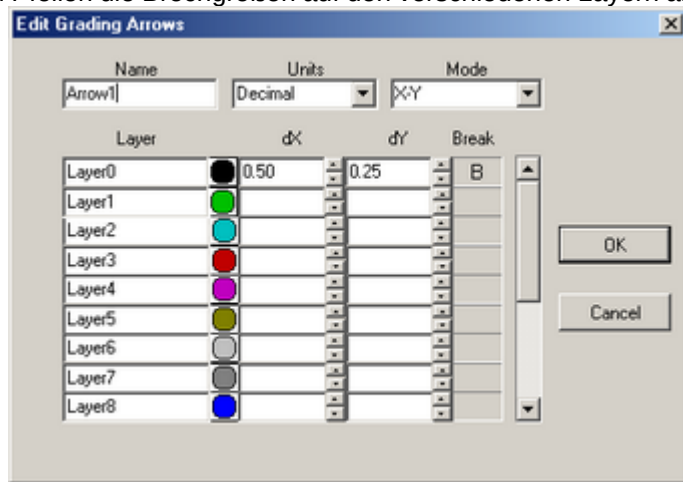
1. Wählen Sie "PFEIL löschen" aus dem **Gradieren** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wähle Pfeil oder Heftpunkt zum Löschen
2. Klicken Sie mit der **LM** auf einen oder mehrere Gradierpfeile. Sie können so viele Pfeile auswählen, wie Sie wollen durch wiederholtes Klicken.
3. **Um die Wahl zu beenden**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Die ausgewählten Pfeile sind gelöscht.

Siehe auch:

PFEIL einfügen Befehl ^[182]
HEFTPUNKT Einfügen Befehl ^[183]
PFEIL Bearbeiten Befehl ^[186]
TOGGLE ARROWS Befehl ^[147]

PFEIL bearbeiten Befehl

Der PFEIL bearbeiten Befehl wird gebraucht, um Namen, Länge und/oder die Richtung eines Gradierpfeils zu ändern. Mit Hilfe der Maus können Sie keinen Pfeil ziehen, der genau die richtige Größe hat. Es sei denn Sie kopieren einen Pfeil mit Werten, die Sie schon vorgeben haben. So werden Sie den PFEIL bearbeiten Befehl benutzen, um exakte Werte einzugeben, ebenso um den Pfeilen die Brechgrößen auf den verschiedenen Layern anzugeben.



Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "PFEIL bearbeiten" aus dem **Gradieren** Menü. Die Pfeile bearbeiten Dialogbox öffnet sich. Dieses Fenster zeigt den Namen des im Moment gültigen Pfeils und die Gradierinformation für jedes Layer. Der Layername und die -farbe kann nicht mit dieser Funktion geändert werden, dazu schauen Sie unter dem Layer Befehl ^[157] nach.

Name:

2. Der Standardname eines Pfeils ist "Arrow" oder "Tack." Geben Sie ihm einen besseren Namen, der seine Eigenschaften besser beschreibt – zum Beispiel, "Kragen, Vordere Mitte". Der Name sollte die Position beschreiben, die der Pfeil in dem zu gradierenden Schnitt besitzt. Der Name wird in der Sprungwerttabelle gespeichert.

Maßeinheiten:

3. Wählen Sie die Maßeinheiten für Ihre Pfeile aus. Wenn Sie zwischen den Einheiten hin- und herwechseln werden sich die Werte entsprechend ändern. Wenn Sie im metrischen

System arbeiten, haben Sie die Wahl zwischen Zentimeter und Millimeter. Wenn Sie mit Zoll arbeiten, können Sie zwischen Dezimalzahlen oder verschiedene Bruchzahlen wählen. Zum Beispiel, wenn Sie 1/16 Zoll vorgeben, werden alle Werte des Pfeils auf die am nächsten liegenden 1/16 tel Zoll gerundet

Tip: Falls Sie die Bruchzahleingabe wählen, können Sie diese in Bruchzahlformat eingeben wie z.B: "3/8" in das dX Feld. Um Zahlen größer als 1" einzugeben, wie zum Beispiel 1 1/8" – zum Beispiel muß die Eingabe folgendermaßen aussehen "9/8".

Merke: Wenn Sie die Maßeinheiten wechseln, ändert sich der Wert der Pfeile nicht. Sie sehen die ursprüngliche Information in andere Einheiten umgerechnet.

Merke: Um zwischen Zoll und metrischen Einheiten zu wechseln, schauen Sie unter dem MASSEINHEITEN Befehl  nach. Dieser unterscheidet sich von den hier diskutierten "Maßeinheiten" und muß vor Beginn der Arbeit gewählt werden.

Darstellung eines Pfeils:

4. Wählen Sie eine der vier Darstellungsarten für die Sprungwerte der Pfeile:

- X/Y** dX und dY Werte werden für jedes Layer angezeigt
- Polar** Werte werden gezeigt als Entfernung und Winkel
- Relative** die dX und dY Werte werden bezogen auf ein hell unterlegtes Layer gezeigt.
- Skaliert** zunehmende dX und dY Werte werden gezeigt, beginnend mit einem hell unterlegten Layer.

Beachten Sie, daß welche Anzeigeart auch immer Sie wählen, die Länge und die Richtung eines Pfeils ändert sich nicht. Das Einzige, was sich ändert, ist wie Sie die Information gezeigt bekommen.

Der Sprungwert

5. Für jedes Layer gibt es drei Eingabefelder
 - dX** Die Länge des Sprungs in die X (horizontalen) Richtung. Ein positiver X Wert bedeutet der Pfeil springt nach rechts und ein negativer Wert der Pfeil springt nach links. Ist das dX Feld leer, bedeutet das, daß in dieser Größe hier keine Brechgröße vorliegt und der Pfeil übernimmt den Wert des vorigen Layers.
 - dY** Die Länge des Sprungs in der Y (vertikalen) Richtung. Ein positiver Wert bedeutet der Pfeil springt nach oben und ein negativer Wert der Pfeil springt nach unten. Ist das dY Feld leer, übernimmt der Pfeil die Werte aus dem vorigen Layer, d. h. auf diesem Layer liegt keine Brechgröße
 - Bruch** Wenn dieses Feld angekreuzt ist, liegt auf dem angemarkten Layer eine Brechgröße. Eine Brechgröße bedeutet, das dieser Punkt verschieden von den vorigen Layern (und damit Größen) gradiert wird, z. B: Brustumfang zwischen Gr. 44 und Gr. 46. Ist dieses Feld nicht markiert, dann liegt keine Brechgröße vor und der Wert aus dem vorigen Layer wird für die Größe des aktuellen Layers benutzt z.B: Brustumfang zwischen Gr. 38 und Gr. 40 und Gr. 42.
6. Verändern Sie die Werte für dX und dY entweder durch eintippen oder mit den kleinen Auf- und Ab-Pfeilen an der rechten Seite jedes Feldes.
7. Setzen oder löschen Sie eine Brechgröße für das Layer, indem Sie in das Bruch-Feld klicken. Wenn Sie Werte in die leeren dX und dY Felder getippt haben, wird das Layer automatisch zur Brechgröße. Ein "B" erscheint in dem Feld. Um einen Brechgröße zu löschen, klicken Sie auf das "B" und das B wird verschwinden. Die dX und dY Werte werden den Wert des vorherigen Layers annehmen.
8. Wenn Sie alle Brechgrößen eingerichtet haben und Sie die richtigen Wertepaare eingetragen haben, drücken die "OK" Taste, um die Dialogbox zu verlassen. Vergessen Sie nicht die Kontrolle, ob Sie auch alles geändert haben.

Siehe auch:

- Beachten der Brechgröße 
- Sprungwertdarstellung der Pfeile 
- PFEIL einfügen Befehl 
- TOGGLE ARROWS Befehl 

GRADIEREN Befehl ^[180]

7.3 Lagenbild Übersicht

Falls Sie PatternMaker in einer Firma benutzen, ist ein Lagenbild das Resultat Ihrer Arbeit. Ein Lagenbild ist ein Papierausdruck mit allen Schnittteilen, fertig, um auf die Stoffbahn gelegt und zugeschnitten zu werden. PatternMakers Lagenbild Funktionen ermöglichen Ihnen die einzelnen Schnittteile in dem Legetischbereich auszulegen. Vergewissern Sie sich, daß die Schnittteile sich nicht überlappen, und setzen Sie fest wie oft welches Teil zugeschnitten werden soll in der jeweiligen Größe (die Cut Ratio), lassen Sie sich den Stoffverbrauch errechnen und andere Informationen und drucken Sie das Lagenbild aus.

Die meisten der Lagenbild Befehle finden Sie im **Lagenbild** Menü. Zwei Befehle wie DRUCKEN Lagenbild und DRUCKEN LAGENREPORT finden Sie unter den **Datei** Menü.

Schrittweise Erstellung eines Lagenbildes

Folgende Schritte sind nötig, um ein Lagenbild zu erstellen:

- Legen Sie Ihren Schnitt aus
- Definieren Sie die zu benutzenden Schnittteile
- Gruppieren Sie Teile mit anderen Objekten.
- Wechseln Sie in die Legetischmodus.
- Gradieren Sie den Schnitt
- Legen Sie die Cut Ratio fest.
- Vervielfältigen Sie Teile mit der Cut Ratio.
- Legen Sie die Teile auf dem Legetisch aus.
- Drucken Sie den Legetisch und den Lagenreport.

Merke: Schauen Sie in das Tutorial 12 und üben Sie Lagenbilder zu erstellen.

Auslegen der Schnittteile

Zuerst zeichnen Sie alle Schnittteile, die Sie für das Kleidungsstück benötigen, indem Sie die Techniken und Werkzeuge benutzen, die wir in diesem Handbuch beschrieben haben. Dann nehmen Sie den PRODUKTIONSSCHNITTEIL definieren Befehl ^[192], um dem Computer die Schnittteile, die für das Lagenbild bestimmt sind, zu definieren.

Definieren des Produktionsschnittes

Ein Lagenbild wird von den Umrissen der Schnittteile bestimmt, die aus dem Stoff ausgeschnitten werden sollen. Wenn Sie die Schnittteile auslegen, ist es der Umriss, den Sie benötigen (d.h. der Schnitt mit der nötigen Nahtzugabe). Andere Objekte wie Texte, eingezeichnete Taschen und so weiter beeinflussen das Arrangieren nicht. Und darum müssen Sie für PatternMaker die Produktionsschnitte genau definieren.

Der PRODUKTIONSTEIL definieren Befehl ^[192] macht aus einem gewöhnliche Objekt Ihrer Zeichnung ein Produktionsschnittteil. Das Schnittteil ist so ausgeführt und fertig gestellt, das es nach Ausdruck (oder auch sofort direkt in den Cutter) kommen kann. Um den Prozess umzukehren nehmen Sie den SCHNITTEIL entfernen Befehl ^[192]. Er wandelt den Produktionsschnittteil wieder in einen normalen Schnitt um. Diese Befehle werden ausführlich im nächsten Kapitel beschrieben.

Ein Produktionsschnittteil ist noch ein PatternMaker Objekt. Sie können es normal bearbeiten. Aber trotzdem haben die PatternMakers Produktionsschnittteile einige spezielle Eigenschaften

- Die AUSLEGEN ^[191], PACKEN ^[193] und CUT RATIO ^[193] Befehle funktionieren nur mit

Produktionsteilen

- Wenn die Bildschirmansicht in den Lagenbild Modus umgeschaltet ist, werden alle Objekte, die nicht als Produktionsschnitteile definiert sind, verborgen und sind nicht mehr zu sehen.
- Der PatternMaker Lagenbildreports listet für Sie einiges auf: z.B. wie viele Teile Sie ausgelegt haben und wieviel Stoff Sie brauchen

Objekte gruppieren bei Produktionsschnitten

Was ist aber, wenn Ihr Produktionsschnitt aus mehr als einem Objekt besteht? Wenn Sie die Schnitteile auf dem Legetisch auslegen, dann benötigen Sie z.B. den Fadenlauf, die Teilenummer, die Bohrlöcher und vieles andere mehr.

Um das Schnitteil mit allen Information zusammen zuhalten müssen Sie Ihre Objekte vorher gruppieren mit dem GRUPPE BILDEN Befehl^[155]. Z. B. bei einem Ärmel ist der Produktionsschnitt der Umriss des Ärmels und die anderen Objekte in der Gruppe ist der Fadenlauf, die Knipse und die Teilenummer.

So werden jetzt, wenn Sie den Produktionsschnitteil definieren, alle diese Einzelheiten mit übertragen und sich immer mit den Produktionsschnitteil bewegen. PatternMaker versichert sich, daß sich keine Produktionsteile überlappen - aber dies gilt nicht für die gruppierten Objekte innerhalb.

Merke: Sie können Produktionsschnitteile nicht mit Produktionsteile gruppieren.

Siehe auch:

GRUPPE BILDEN Befehl^[155]
GRUPPE auflösen Befehl^[155]

Lagenbildansicht

PatternMaker hat zwei Ansichten, um sich Ihren Schnitt auf dem Bildschirm anzuschauen. Lagenbildansicht wird genommen beim Auslegen des Lagenbilds - Zeichenansicht ist für alles übrige. Der Bereich ganz links oben in der Menüleiste teilt Ihnen mit, in welcher Ansicht Sie sich gerade befinden. Ändern Sie die Ansichtsart, indem Sie mit der Maus hineinklicken.

Wenn Sie in die Lagenbildansicht umschalten, passieren zwei Dinge. Zuerst verschwinden alle Objekte, die keine Produktionsschnitteile sind, vom Bildschirm. Das erleichtert den Überblick beim Auslegen der Teile. Zweitens werden Sie feststellen, das sich die Icon-Leiste geändert hat. Diese neuen Icons werden bei der Erstellung des Lagenbild gebraucht. Die normalen Befehle sind immer noch aus den Pull-down-Menüs erhältlich.

Wenn Ihre Schnitteile definiert und mit den anderen Objekten gruppiert sind, schalten Sie mit der Maus in das Ansichtsfenster der Menüleiste. Sollte eines der Teile beim Umschalten verschwinden, bedeutet das, daß es nicht definiert wurde. Gehen Sie zurück zur Zeichenansicht und definieren Sie das fehlende Teil.

Gradieren des Produktionsschnittes

Jetzt sollten Sie Ihren Produktionsschnitt gradieren. Wie Sie das machen, wird im Kapitel Übersicht Gradieren^[174].

Merke: Vielleicht müssen Sie noch einige Gradierpfeile an gruppierte Objekte Ihres Produktionsschnittes anbringen. Falls Sie ein Objekt gradieren, daß keinen Gradierpfeile enthält, wird PatternMaker exakte Duplikate dieses Objekts an dem selben Ort anfertigen. Zuerst sieht es so aus, als sei gar nichts passiert. Das ist in Ordnung.

Warnung: Überladen Sie Ihren Produktionsschnitt nicht mit Einzelheiten, die Sie für das Lagenbild nicht benötigen – sollten Sie das Objekt nicht benötigen, gruppieren Sie es nicht! Normalerweise

benötigen Sie in einem Lagenbild die Schnitteile, Fadenlauflinie sowie die Bohrlöcher und Knipse.

Der GRADIEREN und der CUT RATIO Befehl fertigt viele Kopien von jedem Objekt, das Sie auswählen, an. Das summiert sich schnell. Sollten Sie sich keine Gedanken darüber machen, wie viele Objekte Sie wirklich in Ihrem Lagenbild benötigen, ist es schnell möglich, auf hunderte von überflüssigen Objekte zu kommen. Das wird Ihren Computer sehr verlangsamen, da die abzuspeichernden Dateien sehr groß sind und viel Speicherplatz benötigen.

Merke: Um sich gegen Verluste zu schützen, empfiehlt es sich bei diesen Arbeiten immer wieder zwischen zu speichern mit dem Befehl SPEICHERN UNTER mit einem anderen Namen als der ursprüngliche Schnitt. Auf diese Weise verlieren Sie nicht den Originalschnitt.

Merke: Bei Streifen/Karo Stoffen: Sollten Sie Heftpunkte für den Rapport setzen müssen, ist das am besten vor dem Gradieren möglich. Dann werden alle gradierten Schnitteile den Rapportheftpunkt haben.

Festlegen der Cut Ratio

Die Wörter Cut Ratio sind wörtlich übersetzt "Schnittlogik". Die Cut Ratio teilt PatternMaker mit, wie viele Stücke von einer Größe für ein Lagenbild zu erstellen sind. Zum Beispiel: Ein Lagenbild soll 2 x Größe 38, 3 x Größe 40 und 2 Größe 42 haben.

PatternMakers CUT RATIO Befehl erstellt dann genügend viele Kopien der Teile, um die Vorgaben der Cut Ratio für jede Schnittgröße zu erfüllen. Gleichzeitig werden sie alle ausgelegt, damit Sie sich noch einmal überzeugen können.

Merke: Die Cut Ratio eines Schnittteils wird durch das Layer beeinflusst, auf welchem er liegt. Darum vergewissern Sie sich das alle benötigten Teile einer Größe auf demselben Layer liegen, bevor Sie weiterarbeiten. Normalerweise platziert der Gradieren Befehl jede Größe auf ein eigenes Layer.

Nutzen Sie den Layer Befehl ^[157], um die Cut Ratio für jedes Layer einzurichten. Sie brauchen dies natürlich nur für die Layer zu machen, die Sie für die benutzten Größen brauchen.

Merke: Wenn Sie auf das Layer-Display schauen, vergewissern Sie sich, daß jedes Layer einen Namen hat, damit Sie wissen, was auf dem Layer ist, z.B.: "Small" oder "Größe 38". Das erspart Ihnen später Verwechslungen.

Als nächstes wählen Sie den CUT RATIO Befehl ^[193]. PatternMaker macht dann Kopien von jedem Schnittteil, das Sie ausgewählt haben, und zwar so viele wie die Cut Ratio der Größe vorgegeben hat ist (Normalerweise werden Sie alle Schnitteile Ihrer Zeichnung für die Cut Ratio auswählen).

Beispiel: Falls sich ein Schnittteil auf dem Layer "Large" befindet und die Cut Ratio für "Large" ist 3, dann werden 2 Kopien angefertigt (1 Original + 2 Kopien = 3 Teile)

Die CUT RATIO Befehl weist jedem Teil, das sie erstellt hat, eine Bündelnummer zu. Wenn Sie Ihr Lagenbild drucken, ist jedes Teil mit Größe und Bündelnummer etikettiert. Wenn Sie alle Teile mit derselben Größe und Bündelnummer zusammen legen, haben Sie ein Bündel, in dem alle benötigten Schnitteile sind, um ein Kleidungsstück einer Größe zu fertigen.

Der Legetischbereich

Der Legetischbereich ist der Bereich Ihrer Zeichnung, an der das Lagenbild entsteht. Er symbolisiert den Tisch auf dem die Stoffbahn zum Schneiden ausgelegt wird. Wenn Sie wählen "Drucke Lagenbild," wird dieser Bereich ausgedruckt.

Der Legetischbereich wird durch ein grau/rote-umrandetes Rechteck angezeigt. Die rechte Ecke des Legetischbereiches erstreckt sich bis außerhalb des Bildschirms und stellt quasi einen endlosen Stoffbahn dar. Wenn Sie ein paar Produktionsschnitteile den Bereich schieben, zeigt

ein vertikaler grüner Balken an, wie lang das aktuelle Lagenbild ist. Über die Menübefehle Legetischbereich oder Einstellen Legetisch können Sie ihn erreichen.

Die Breite Ihres Legetisches ist identisch mit der Stoffbreite. Sie können Sie mit Einstellen Legetisch (Pull-down Menü) einstellen.

7.4 Lagenbildmenü-Befehle

Das **Lagenbild** Menü beinhaltet alle Befehle, die sich mit der Erstellung eines Lagenbildes beschäftigen - von der Definition über Arrangement bis zum Ausdruck.

Eine Anmerkung: Zum Zeitpunkt dieser Übersetzung arbeitete das Lagenbildmenü nicht zufrieden stellend. Trotzdem habe ich es teilweise übersetzt, denn teilweise funktioniert es. Kapitel, die nicht übersetzt wurden, funktionieren nicht.

Die Karopunktmarkierung sind eingeschränkt nutzbar, wenn man selbst erstelltes Netz über den Legetisch schiebt und die Teile mit dessen Hilfe verteilt. darum sind sie übersetzt worden.

AUSLEGEN Befehl

Der AUSLEGEN Befehl läßt Sie die Schnitteile in dem Legetischbereich auslegen. Er funktioniert ähnlich wie der VERSCHIEBEN Befehl, aber er packt die Teile dicht an dicht aneinander, um einen effizienten Stoffverbrauch zu erreichen. Andererseits gewährleistet er auch, daß sich die Schnitteile nicht überlappen oder über den Legetisch hinaus ragen.

Vorbereitung:

1. Bevor Sie eine Lagenbild auslegen, müssen Sie die Schnitteile mit dem PRODUKTIONSSCHNITTEIL definieren^[192] Befehl definieren.
2. Danach nehmen Sie GRADIEREN^[180] und CUT RATIO^[193], um die gewünschten Größen und Mengen oder extra Bündel herzustellen.
3. Schalten Sie um in den Lagenbild MODUS^[195], um die Schnitteile auszublenden, die nicht in die Produktion gehen sollen. Mit dem Befehl LEGETISCH einstellen^[195] stellen Sie die Größe ein und machen ihn sichtbar.

Vorgehensweise:

1. Wählen "Auslegen" aus dem **Lagenbild** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: Wähle Produktionsteil zum Legen
2. Klicken Sie mit der LM auf ein Produktionsteil. Sie können nur ein Teil auswählen und auch nur definierte Produktionsschnitteile.
3. **Wenn Sie das entsprechende Teil gewählt haben**, klicken Sie RM, oder drücken Sie die <ESC> Taste.
4. Wenn Sie die Maus bewegen, zieht sie das Produktionsteil mit. Während des Ziehens können Sie es um 45 ° drehen mit Hilfe der Drehe rechts und Drehe links Icons oder indem Sie die <R> und/oder <L> Taste drücken.
5. Klicken Sie wieder in das gewählte Teil, um den "Ursprungspunkt" festzulegen (siehe den VERSCHIEBEN Befehl für Einzelheiten).
6. Sollte das Teil, dass Sie legen wollen einen aktivierten Karopunkt haben, wird dieser Karopunkt sich an den nächst möglichen passenden Rapportpunkt andocken. Das überschreibt jeden FANGmodus, den Sie vielleicht eingestellt haben.
7. Wenn Sie Ihre Schnitteil dort haben, wo es hin soll, klicken Sie mit der LM, um das Teil auf den Legetisch abzulegen. Sollte das Teil andere Teile überlappen, wird es auf die Ursprungslage zurückspringen.
8. Ein anderer Prompt wird aufleuchten und Sie bitten eine PACK Funktion^[193] (PACK auf PACK unten, oder PACK Links). Tippen Sie "U", "D", oder "X", oder das Pack Icon, um das Teil zu packen.
9. Sie können das gewählte Teil so oft "herum" packen, wie Sie möchten. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie mit der LM in Ihrem Zeichenbereich, um den Befehl an einem neuen

Produktionsteil zu wiederholen. Klicken mit der **RM** beendet den Auslegen Befehl.

Wenn Sie den Befehl beendet haben, teilt Ihnen der Prompt mit, wie effektiv Sie Ihre Stoffbahn ausgenutzt haben.

Siehe auch:

PRODUKTIONSTEIL definieren Befehl [192](#)

Lagenbildmodus Befehl [195](#)

SET LEGETISCH einstellen Befehl AREA Befehl [195](#)

PRODUKTIONSTEIL definieren Befehl

Der PRODUKTIONSTEIL definieren Befehl teilt PatternMaker mit, daß das Objekt als Teil eines Lagenbildes betrachtet werden soll. Bevor Sie den AUSLEGEN Befehl benutzen können, müssen Sie diese Auswahl getroffen haben.

Wenn Sie ein Produktionsteil kopieren oder gradieren sind die entstandenen Teile ebenso Produktionsteile.

Manchmal möchten Sie vielleicht andere Objekte mit einem Produktionsteil (siehe GRUPPE BILDEN [155](#)) gruppieren. Wie auch immer, nur ein Objekt in einer Gruppe kann ein Produktionsteil sein.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "PRODUKTIONSTEIL definieren" aus dem **Lagenbild** Menü. Der Prompt auf der Befehlszeile zeigt an: **Produktionsteil Teil wählen**
2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Objekt welches Sie definieren wollen. Nur Polygonobjekte (kein Text, Bemaßungs- oder Symboleinfügungen) können Produktionsteile werden. Sie können immer nur ein Objekt auf einmal wählen. Klicken Sie auf ein zweites , wird das erste verworfen.
3. Wenn Sie das richtige Teil gewählt haben, klicken Sie die **RM** oder drücken Sie die <ESC> Taste.
4. Wiederholen Sie das für jedes Objekt, daß Sie als Produktionsteil definieren wollen. Um zu kontrollieren, welche Objekte Produktionsteile geworden sind, wechseln Sie in den Lagenbild Modus.

Nur definierte Produktionsteile können mit dem AUSLEGEN Befehl ausgelegt, mit dem CUT RATIO Befehl kopiert oder mit dem Lagenbildreport gezählt werden. Ebenso werden nur Produktionsteile gezeigt, wenn der Bildschirm im Lagenbildmodus ist. Alles andere funktioniert wie im normalen Betrieb.

Siehe auch:

DEFINITION aufheben Befehl [192](#)

AUSLEGEN Befehl [191](#)

CUT RATIO Befehl [193](#)

LAGENREPORT Befehl

LAGENBILDMODUS Befehl [195](#)

DEFINITION aufheben Befehl

Der DEFINITION aufheben Befehl konvertiert ein Produktionsteil zurück in ein gewöhnliches Polygonobjekt.

Vorgehensweise:

1. Wähle "DEFINITION aufheben" aus dem **Lagenbild** Menü. Der Prompt in der Befehlszeile sagt: **Definition entfernen: Produktionsteil wählen**

2. Klicken Sie mit der **LM** auf die Teile, die Sie konvertieren wollen. Die Anzahl ist beliebig.
3. Wenn alle Teile markiert sind, klicken Sie die **RM** oder drücken die <ESC> Taste. Die ausgewählten Teile werden zurück verwandelt.

Wenn Sie sich im Lagenbildmodus^[195] befinden, wenn Sie die Umwandlung vornehmen, werden die Teile vom Bildschirm verschwinden. Der Lagenbildmodus zeigt nur Produktionsschnitteile an. Im Zeichenmodus sind alle Teile wieder sichtbar.

CUT RATIO Befehl

Der CUT RATIO Befehl stellt Kopien von den ausgewählten Produktionsteilen her. Die Anzahl der Kopien für jedes Produktionsteils wird durch die Cut Ratio des Layers bestimmt, auf welchem der Schnitt liegt. Wenn zum Beispiel die Cut Ratio 4 ist, werden 3 Kopien angefertigt mit dem Originalteil zusammen ergibt das 4 Teile.

Vorgehensweise:

1. Falls Sie es noch nicht getan haben, setzen Sie die Cut Ratio für jedes Layer im Layerfenster fest. (siehe Layer^[157]).
2. Wählen Sie "Cut Ratio" aus dem **Lagenbild** Menü.
3. Klicken Sie mit der **LM** auf eines oder mehrere Produktionsteile. Am besten nehmen Sie das "Alle" Icon, um auch jedes Teil zu markieren.
4. Zur Beendigung der Auswahl klicken Sie **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Jetzt werden Sie gefragt, ob die Teile ausgelegt werden sollen. Antworten Sie mit "Ja" wird PatternMaker sie oberhalb des Lagentisches ablegen. Antworten Sie mit "Nein" Wird PatternMaker die Teile an Ihrem ursprünglichen Ort belassen und die Kopien rechts daneben legen.

Cut Ratio weist ebenso eine Bündelnummer jedem Teil zu, das damit erstellt wird. Ein Bündel ist der Satz von Produktionsteile, die zusammen genäht das fertige Kleidungsstück ergeben. Indem Sie alle Stücke einer Größe und Bündelnummer zusammen legen, ist gewährleistet, das Sie die richtigen Teile zusammen haben, wenn Sie anfangen zu nähen.

Siehe auch:

AUSLEGEN Befehl^[195]
Layer Befehl^[157]

PACK Befehl

The PACK Befehle werden benutzt, um ein Produktionsteil zu plazieren, wie es der AUSLEGEN Befehl^[191] macht - aber in einer bestimmten Richtung. Das ist manchmal ein Weg, um die Teile dicht auf dem Legetisch zu packen. Die PACK Befehle können einzeln aktiviert werden aber sie erscheinen auch als Option unter dem AUSLEGEN Befehl.

Vorgehensweise:

1. Aktivieren der PACK Befehle entweder aus den Pack Icons oder durch wählen des Befehls aus dem **Lagenbild** Menü wie folgt:

PACK LINKS	Packt das Produktionsteil dichter. Das ausgewählte Teil wird solange nach links geschoben, bis es entweder den linken Rand des Tisches berührt oder ein anderes Teil.
PACK OBEN	Packt das Produktionsteil dichter. Das ausgewählte Teil wird solange nach oben geschoben, bis es entweder den oberen Rand des Tisches berührt oder ein anderes Teil.
PACK DOWN	Packt das Produktionsteil dichter. Das ausgewählte Teil wird solange nach unten geschoben, bis es entweder den unteren Rand des Tisches berührt oder ein anderes Teil.

2. Klicken Sie mit der **LM** auf das Teil, das gepackt werden soll. Sie können nur immer ein Teil auf einmal wählen. Wählen Sie ein zweites, wird das erste verworfen.
3. **Wenn Sie Ihr gewünschtes Teil markiert haben**, klicken Sie die **RM**, oder drücken Sie die <ESC> Taste. Das Teil wird in der vorgewählten Richtung eingefügt.

MARKER SETTINGS command

In Entwicklung

Use MARKER SETTINGS to enter notes and information about your marker. This information is displayed in the marker report.

Procedure:

1. Select "Marker Settings" from the **Marker** menu. The Marker Settings dialog box opens.
2. Enter the material, style name, and up to three notes of your own choice.
3. When finished, click the "OK" button to return to the drawing screen.

See also:

MARKER REPORT command

PRINT MARKER REPORT command ^[104]

LAGENREPORT Befehl

Wenn Sie Ihr Lagenbild ausgelegt haben, nehmen Sie den Befehl LAGENREPORT , um Statistiken und andere Informationen über Ihr Lagenbild zu erhalten. Ein Druckvorschaufenster klappt auf mit folgenden Informationen:

- Datum und Zeit
- Stilbezeichnung
- Dateiname
- Länge und Breite des Lagentisches
- Anzahl der Teile (gelegte und nicht gelegte)
- Anzahl der Bündel
- Effizienz (Stoffverbrauch in %)
- Stoffverbrauch pro Bündel
- Cut Ratio für jede Größe
- Stoffart
- Notizen
- Warnung falls die Teilezahl sich nicht mit der Cut Ratio deckt

Wenn der Lagenreport in Ordnung ist, können Sie ihn ausdrucken, indem Sie die Drucken-Taste anklicken. Sie können auch den Report direkt an den Drucker senden mit dem **DRUCKEN Lagenbild Befehl** ^[104] aus dem **Datei** Menü.

*Merke: Das ist wichtig, falls Ihr Computer mit einen großen Plotter verbunden ist. Sie werden dann den Report lieber über Ihren Tischdrucker ausdrucken wollen. Stellen Sie unter **DRUCKER einrichten** ^[104] den jeweiligen Drucker ein.*

Es gibt zwei Hauptgründe einen Lagenreport zu erstellen. Einer ist über den Stoffverbrauch die Kosten abschätzen zu können. Der andere ist die Kontrolle darüber, ob Sie keinen Fehler gemacht haben und alle Teile in der richtigen Anzahl gelegt worden sind.

Die Stilbezeichnung, Notizen und die verwendete Stoffart stellen Sie bitte im Configure Options/Reiter Lagentisch ein Einstellen: Lagenbild ^[171].

Zuerst vergleichen Sie die Nummer der gelegten Teile mit der Nummer der gesamten Teile, um sich zu vergewissern, daß wirklich alle Teile ausgelegt wurden. Zweitens schauen Sie in die Notiz, steht dort: Anzahl stimmt nicht mit der Cut Ratio überein, dann ist entweder die Anzahl der teile für jedes Bündel nicht in Ordnung oder die Anzahl der Bündel mit den verschiedenen Größen stimmt nicht mit der Cut Ratio überein.

LEGETISCH einstellen Befehl

Der LEGETISCH einstellen Befehl definiert die Breite und Länge und setzt die Rapportmarkierungen für Streifen und Karostoffe. (In der Entwicklung)

Vorgehensweise:

Wählen Sie "LEGETISCH einstellen" aus dem **Lagenbild** Menü. Eine Dialogbox erscheint mit 5 Einfüllfeldern. Um die Einstellungen einzugeben, markieren Sie die eingefügte Zahl und tippen Ihren Wert ein. Die Einstellungen sind:

Breite	Die Weite (Vertikal) des Lagenbildes in Zentimetern (Zoll). Das ist gleichbedeutend mit Ihrer Stoffbreite. Die Länge des Legetisches wird durch die ausgelegten Teile bestimmt.
Vert. Streifen	Der Abstand des vertikalen Rapports auf dem Stoff. (Ein vertikaler Streifen ist vertikal wie er auf dem Bildschirm zu sehen ist). Geben Sie die Wiederholung des Musters ein, nicht die Entfernung zwischen den Streifen. Wenn Ihr Stoff nur horizontale Streifen hat, geben Sie Null ein. I
Horiz. Streifen	Die Entfernung des horizontalen Rapports. Hat Ihr Stoff nur vertikale Streifen geben Sie Null ein.
Vert. Ursprung	Entfernung der unteren Ecke des Legetisches bis zum Anfang des Rapports ihres Stoffes. Das ist der Punkt, von dem aus der horizontale Rapport gemessen wird.
Horiz. Ursprung	The Entfernung aus der linken Ecke des Legetisches zum Rapportanfang Ihres Stoffes. Das ist der Punkt, von dem der vertikale Streifen gemessen wird.

Schauen Sie auch unter Streifen und Karos für eine vertiefte Diskussion über das Arbeiten mit Stoffrapporten. Arbeiten Sie ohne Rapport können Sie das alles bis auf die Legetischbreite ignorieren.

Der Legetischbereich wird durch eine grau und rot gefärbte Linie abgegrenzt. War die Lagenbildansicht eingeschaltet und Sie schalten ihn wieder ein, erlischt die Anzeige. Das Ende des Legetisches erstreckt sich über die rechte Ecke des Bildschirms. Ein grüner Strich zeigt das vorläufige Ende des Legetisches an, das bestimmt wird durch die aufgelegten Produktionsteile. Das Ende wird dem jeweiligen Produktionsstand angepaßt.

Siehe auch:

Lagenbild AREA Befehl ^[195]
 AUSLEGEN Befehl ^[191]
 PLAID ARRANGE Befehl
 LAGENREPORT Befehl

Eingabefeldern

LAGENBILD-Ansicht Befehl

Der LAGENBILD Ansicht Befehl schaltet den Bildschirm zwischen Zeichenansicht und Lagenbildansicht um. Zeichenansicht ist die normale Ansicht. Lagenbildansicht wird zum Auslegen und Drucken des Lagenbildes gebraucht. Die Ansichtsart kann man am linken Ende der Statusleiste überprüfen.

Die Lagenbildansicht macht es leichter, alles zu übersehen, wenn Sie ein Lagenbild auslegen. Denn alle Objekte ausgenommen der definierten Produktionsteile sind in der Lagenbildansicht unsichtbar. Die gewöhnlichen Icons sind durch Icons mit Lagenbildbefehlen ersetzt. Aber die Funktionen sind durch die Pulldown-Menüs erreichbar.

Vorgehensweise:

Gehen Sie in die Lagenbildansicht entweder durch wählen "Lagenbildansicht" aus dem **Lagenbild** Menü oder klicken Sie mit der Maus in das Ansichtsfeld der Statusleiste.

Siehe auch:

PRODUKTIONSTEIL definieren Befehl  ¹⁹²

LEGETISCH einstellen Befehl  ¹⁹⁵

7.5 Grafiktablett

Arbeiten mit dem Grafiktablett

Ein Grafiktablett oder Digitizer ist ein elektronisches Tablett mit eigener Maus (Puck) oder einem Stift. Es wird anstelle einer normalen Computermouse benutzt, besonders zum Erstellen von feinen Strichzeichnungen. Wenn Sie einen schon vorhandenen Papierschnitt nachzeichnen wollen, können Sie das mit einer Computermouse nicht. Dazu brauchen Sie ein Grafiktablett. Man muß kein Grafiktablett haben, um in PatternMaker zu arbeiten, aber Sie können keinen Papierschnitt kopieren ohne ein Grafiktablett.

Die Graphiktablett Befehle und das WINTAB Digitizer Interface sind im PatternMaker Home Studio nicht angeschlossen. Ihr Grafiktablett wird zwar noch wie eine Maus arbeiten, aber Vergrößern-Verkleinern arbeitet nicht mehr korrekt.

Die Zeichenwerkzeuge können eine Maus, ein Puck oder ein Stift sein, das hängt von dem Grafiktablett ab.

Die meisten Grafiktablets werden von dem WINTAB Windows Digitizer Interface unterstützt. Ihr Händler sollte eine Anleitung haben, wie Sie Ihr Tablett einstellen müssen, um unter Windows zu arbeiten. PatternMaker arbeitet mit jedem Grafiktablett, das einen WINTAB Treiber hat. Dieser muß vor dem Anschluß des Tablets installiert werden. Folgen Sie den Installationsanweisungen.

Sollten Sie schon voraussehen, daß Sie viele 1:1 Schnitte digitalisieren wollen, empfehlen wir Ihnen das größte Tablett zu kaufen, das Sie bekommen können - die Investition wird sich auszahlen. Die größten haben Küchentischgröße, groß genug, um ein Schnittteil auszubreiten.

Siehe auch:

KONFIGURIEREN Befehl  ¹⁵⁹

ZEICHENFLÄCHE AUSRICHTEN Befehl  ¹⁵⁹

Installation

Ihr Grafiktablett wird mit zwei Kabeln geliefert; eines, um das Tablett an den Computer anzuschließen und eine Netzschnur. Abhängig vom Hersteller kann die Netzschnur direkt an das Tablett angeschlossen werden oder über das Tablett bekommt seine Netzspannung über das Anschlusskabel, das in dem seriellen Anschluß des Computers gesteckt wird. Falls Zweifel aufkommen, folgen Sie bitte der Betriebsanleitung.

Mit dem Tablett sollte auch eine Diskette mitgeliefert werden, auf dem sich die Treiber des Tablets befinden. PatternMaker arbeitet mit jedem Tablett, das mit einen WinTab-Treiber ausgestattet ist. Dieser muß erst auf Ihrem Computer installiert werden, bevor Sie mit dem Tablett arbeiten können.

Funktionsprüfung des Grafiktablets

In der ganz rechten Ecke der Statusleiste ist ein Icon, das entweder aussieht wie ein Pfeil-Mauszeiger oder ein Pluszeichen. Dies zeigt an in welcher Betriebsart Ihr Graphiktablett eingestellt ist (siehe unten). Falls dieses Icon nicht angezeigt wird, bedeutet dies, daß der Computer den WinTab-Treiber nicht findet. Überprüfen Sie die Einstellungen und booten Sie

Ihren Computer noch einmal falls nötig.

Grafiktablettbetriebsarten

Ein Grafiktablett kann in zwei Betriebsarten arbeiten: In dem Mausbetrieb und in der absoluten Betriebsart.

- Falls Sie den Pfeil-Mauszeiger auf dem Schirm sehen, befinden Sie sich in der **Maus Betriebsart**. In dieser Betriebsart arbeitet das Tablett genauso wie mit einer gewöhnlichen Maus. Das Grafiktablett teilt dem Programm mit, wo sich der Mauszeiger befindet. Das wird in Pixel gemessen, Start von der unteren linken Ecke des Bildschirms. Das ist natürlich nicht so akkurat wie in der absoluten Grafiktablettbetriebsart - 100 Pixel sind immer 100 Pixel, egal ob Ihre Bildschirmansicht einen ganzen Ärmel oder nur den Zoom eines Knopfloches anzeigt.

In der Mausbetriebsart können sie den Puck benutzen, um Menüs und Icons auszuwählen.

- Ist Ihr Mauszeiger ein kleines Pluszeichen, befinden Sie sich in der **absoluten Betriebsart**. Absolute Betriebsart bedeutet, daß ein Punkt auf dem Grafiktablett immer den selben Koordinatenwert besitzt, ganz egal was noch alles auf dem Schirm ist; z.B: Verkleinern Sie die Ansicht so sehr, das Ihr Schmitt nur noch ein winziger Punkt auf der Bildschirmmitte ist. Wenn Sie jetzt die Maus 10 cm nach links bewegen, werden die Koordinaten sich 10 cm nach links ändern. Manchmal können Sie den Mauszeiger nicht sehen, wenn er sich außerhalb Ihres Bildes befindet. Drücken Sie die <Bild ↑> Taste, bis er wieder im Bildausschnitt erscheint.

In der absoluten Betriebsart können Sie Objekte sehr genau einlesen, aber Sie können nicht die Menüs und Icons umschalten. Um neue Befehle einzugeben, benutzen Sie die Tastatur oder schalten Sie in die Mausbetriebsart um.

Das Icon in der äußersten rechten Ecke der Statusleiste zeigt die Betriebsart an: entweder Maus (Pfeil) oder absolute (Pluszeichen).

Nummerierung der Tasten

Wenn Ihr Grafiktablett in der Mausbetriebsart ist, stimmen die Tasten des Stiftes mit den Maustasten überein. Sollten Sie Probleme haben, schlagen Sie in der Anleitung Ihres Grafiktablett nach. Wenn Ihr Tablett sich in der absolute Betriebsart befindet habe die nummerierten Tasten folgende Funktionsbelegung:

- Taste 0 - Wie linke Maustaste
- Taste 1 - Anzeige Grafiktablett Betriebsart
- Taste 2 - Bildausschnitt zum Mauszeiger (wenn der Mauszeiger nicht sichtbar ist)
- Taste 3 - Wie rechte Maustaste

Dies ist die Standardbelegung. Sie können diese Tastenzuweisung ändern mit dem EINSTELLUNGEN Befehl^[159].

Grafitablenmaßstab und Ursprung

Als Standardeinstellung entspricht 1 cm auf dem Grafiktablett 1 cm auf Ihrer Zeichnung. Ebenso befinden sich die Koordinaten 0,0 unten in der linken Ecke Ihres Bildschirm genau wie auf dem Grafiktablett. Sie können diese Werte mit den ZEICHENFLÄCHE ausrichten -, URSPRUNG setzen- und EINSTELLUNGEN Befehl ändern.

Der **Ursprung** ist die Koordinatenposition des Punktes auf der Grafikoberfläche, der dem Koordinatenpunkt (0,0) auf Ihrer Zeichnung entspricht. Wenn Sie z.B. X=5 und Y=5 eingeben, dann haben Sie einen Punkt 5 cm nach rechts und 5 cm nach oben von der linken unteren Ecke des Tabletts als Ursprung bestimmt.

Der **Maßstab** ist die Zahl der Zentimeter Ihrer Zeichnung, die 1 cm Ihres Grafiktablett entspricht.

Wenn Sie 2 eingeben, dann entspricht 1 cm auf dem Grafiktablett 2 cm auf Ihrer Zeichnung.
Geben Sie 0.5 ein - entspricht 1 cm auf dem Grafiktablett einem 1/2 cm auf Ihrer Zeichnung.

Grafiktablettfunktionen

Die Grafiktablettbefehle und WINTAB Grafiktabletschnittstelle sind nicht in der Lieferung der PatternMaker Home Version eingeschlossen. Ihr Tablett wird zwar noch wie eine Maus arbeiten, aber die Skalierung kann ungenau sein.

Die folgenden Funktionen finden Sie unter dem **Einstellungen** Menü, in dem Grafiktablett-Untermenü:

Ausrichten Zeichnung

Läßt Sie den Ursprung und den Vergrößerungsfaktor Ihres Grafiktablets ändern. Die Länge und Richtung einer Strecke auf dem Grafiktablett wird mit der Länge und Richtung auf dem Bildschirm abgestimmt.

Betriebsart

Dieser Befehl schaltet die Betriebsart des Grafiktablets zwischen absoluter- und Mausbetriebsart um. Sie brauchen diesen Befehl, wenn Sie Schnitte nachzeichnen und in den Computer übertragen, da Sie die absolute Betriebsart für das Umfahren brauchen und die Mausbetriebsart um Befehle und Optionen umzusetzen.

Ursprung bestimmen

Wenn Sie möchten, daß das Grafiktablett eine ganz bestimmten Ort in Ihrer Zeichnung anspricht, nehmen Sie diesen Befehl. Diese Funktion verändert die Skalierung nicht. Um den Ursprung zu setzen, geben Sie erst den Punkt Ihrer Zeichnung ein. Dann geben Sie den Punkt Ihres Grafiktablets ein, der dem Punkt auf dem Bildschirm entspricht.

Konfigurieren

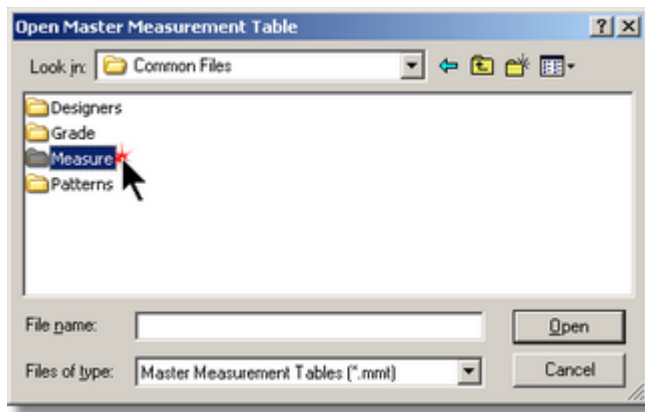
Dieses Feature ermöglicht es Ihnen PatternMaker-Befehle oder Schnellstastenfunktionen auf eine der Tasten Ihres Grafiktablets zu legen.

Dieser Befehl läßt Sie ebenso die Skalierung und den Ursprung eintippen (im Gegensatz zu Ausrichten Zeichnung s.o.).

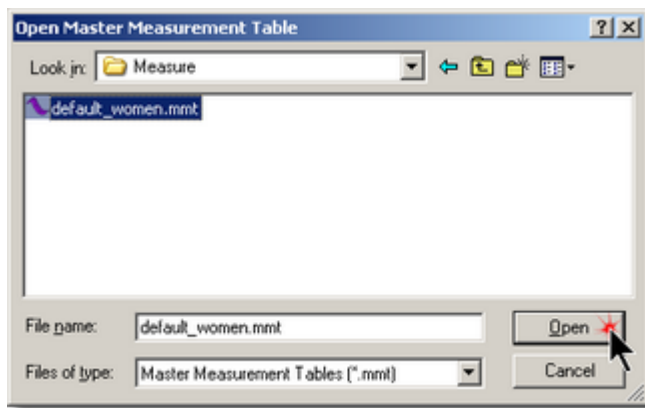
Sollten Sie den Windows Dialog anstelle des LaunchPads benutzen, um die Befehle: Datei/Öffnen, Datei/Speichern und Datei/Öffne Makro usw. auszuführen, wird die Vorgehensweise sehr verschieden sein von dem, was im Hauptteil beschrieben und bebildert ist. Zu Ihrer Orientierung nachfolgend eine Beschreibung für den Windowsdialog

8.1 Maßtabelle erstellen

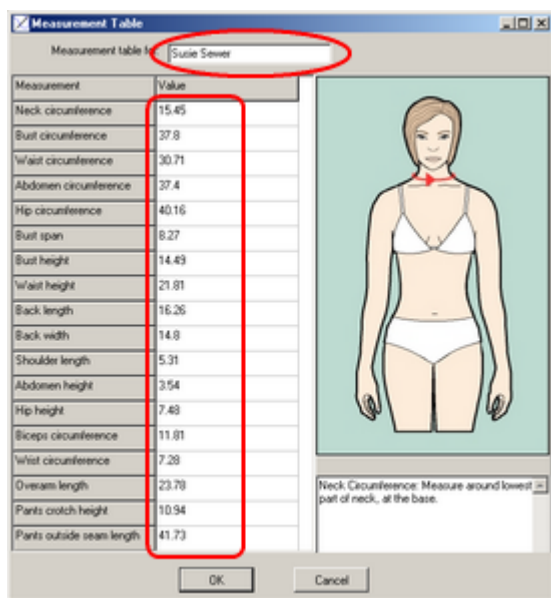
- Lassen Sie sich von jemanden messen!
- Starten Sie PatternMaker
- Wählen Sie "Maßtabelle erstellen" vom **Einstellungen** Menü
- Klicken Sie sich durch zu folgender Adresse *C:/Program Files/PatternMaker Software/PatternMaker 7/Allgemeine Dateien/Messen*



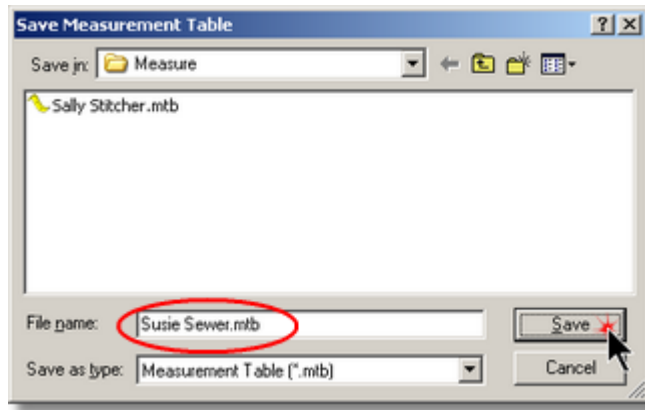
- Öffnen Sie die Größenmaßtabelle *default_women.mmt*:



- Geben Sie Ihren Namen ein und ersetzen Sie die Standardmaße mit Ihren eigenen.



- Speichern Sie die neue Tabelle unter Ihrem Namen



Siehe auch:

Maßtabellennutzung ³⁴

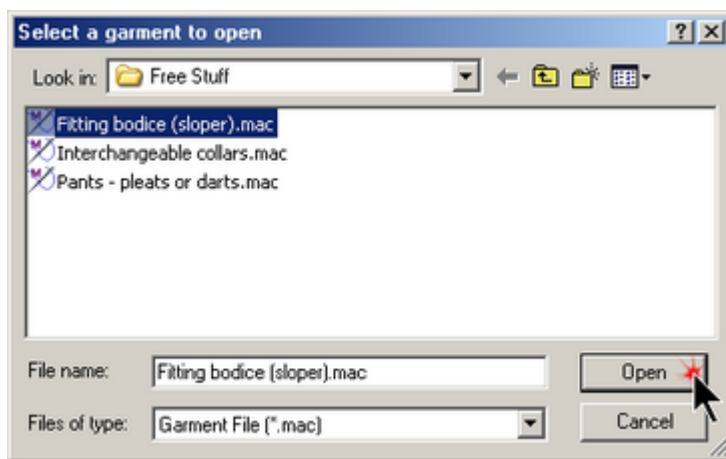
8.2 MAKRO Befehl

Der MAKRO Befehl ruft ein Makro auf. Makros sind kleine Programme, die innerhalb PatternMaker laufen und Grundschnitte oder komplette Schnitte ausführen.

Bevor Sie ein Makro anwenden können, sollten Sie eine individuelle Maßtabelle ¹⁹⁸ erstellen.

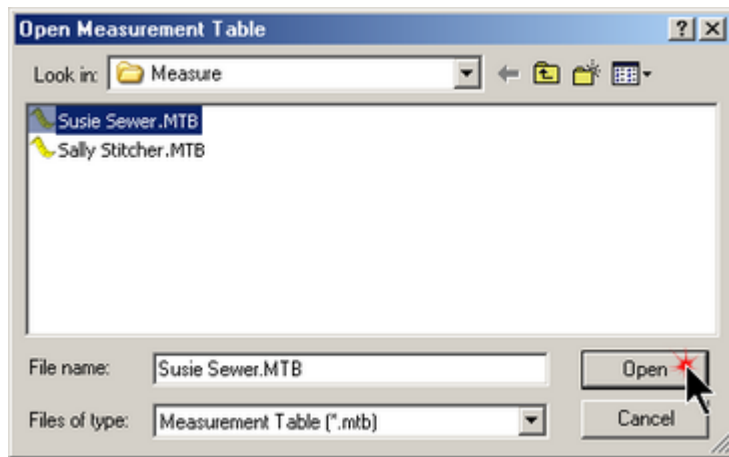
Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Makro Icon, oder klicken "Makro" aus dem **Datei** Menü.
2. Eine Dialogbox wird Sie auffordern, einen Datei zu wählen. Jedes Makro ist ein Datei, deren Namen die Endung **".MAC"** hat, so wie in Damenhosen.mac. Der Name jeder Datei zusammen mit der Beschreibung des Makros sind in einem separaten File dieser Kollektion abgelegt. Wählen Sie das Makro aus und klicken die "OK" Taste. Es kann ein paar Sekunden dauern bis PatternMaker das Makro geladen hat.



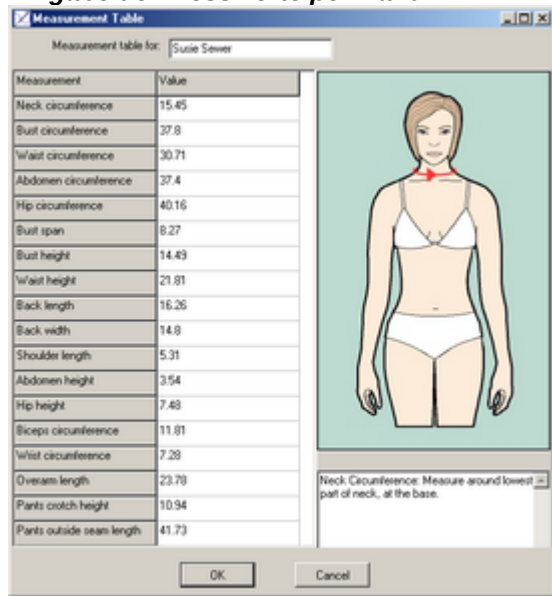
3. Jetzt werden eine Reihe von Dialogboxen aufklappen, die Fragen stellen und Optionen anbieten. Das ist bei jedem Makro verschieden. (Zum Beispiel werden Sie bei dem Kleid gefragt: Mit oder ohne Ärmel?). Klicken Sie sich mit der Maus durch die Optionen, wenn Sie "Abbruch" klicken, wird das Makro abgebrochen und Sie kehren zum Zeichenbildschirm zurück.
4. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, ist es Zeit, Ihre Maß einzugeben. Das machen Sie entweder mit einer gespeicherten Maßtabelle oder Sie geben Ihre Maße manuell ein.

Benutzung einer Maßtabelle



aus der "Öffnen Datei" Dialogbox wählen Sie ein Maßtabelle und klicken auf die "Öffnen" Taste. Die Maße dieser Tabelle werden automatisch in das Makro eingelesen.
Merke: *Versichern Sie sich, daß es die Maßtabelle des Designers ist, dessen Makro Sie benutzen.*

Eingabe der Messwerte per Hand



Das Makro will das Sie eine Maßtabelle wählen. Aber wenn Sie das nicht wollen (oder keine da ist) klicken Sie auf die "ABBRECHEN" Taste, um die "Öffnen Datei" Dialogbox zu schließen. Dann wird das Makro eine Dialogbox anzeigen, in die Sie Ihre Maße eingeben können. Manche Makros können auch zwei Dialogboxen für Maße haben. Tragen Sie alles ein. Denken Sie an die Dezimalzahlen, keine Brüche und *kein Komma*. (zur Hilfe schauen Sie in die Bruchzahlenkonversionskarte). Seien Sie sorgfältig und tragen die richtigen Werte in die dazu gehörige Abfrage. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie OK oder die <ENTER> Taste.

- Während das Makro arbeitet verwandelt sich der Mauszeiger in ein Stundenglas. Sie müssen warten, bis der Rechenvorgang abgeschlossen ist, besonders wenn Sie einen langsamen Computer besitzen oder das Makro kompliziert ist. Wenn das Stundenglas wieder zum Zeiger wird und der Prompt zeigt das Wort **Befehl**: ist das Makro beendet.

SOLLTEN SIE KEINE SCHNITTEILE SEHEN ODER NUR EINEN TEIL, DRÜCKEN SIE DIE <ENDE> TASTE DAMIT ALLES SICHTBAR WIRD.

Das Makro hat den Schnitt in den Zeichenbereich eingezeichnet. Sollte schon eine Zeichnung dort sein, wird das Makro den Schnitt hinzu fügen. Da kommt es eventuell zu Überlappungen. Falls das passiert, können Sie den **VERSCHIEBEN** Befehl¹²⁴ nehmen, um die Teile weg zu schieben.

Nehmen Sie die ZOOM^[149] und BILDAUSSCHNITT^[149] Befehle, um die verschiedenen Teile Ihres Schnittes besser zu sehen.

Ein Makro kann so oft laufen, wie Sie wollen. Mit dem Deluxe Editor oder höher, können Sie auch Ihre Maßtabelle immer wieder benutzen oder Sie können neue Maßstabellen für Kunden anlegen.

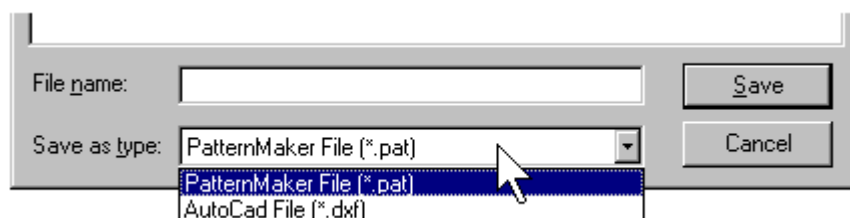
Nachdem das Makro den Schnitt berechnet und gezeichnet hat, können Sie die Zeichnung als **.PAT** Datei speichern. Dann kann sie jederzeit wieder geöffnet, bearbeitet und ausgedruckt werden. Ab dem Deluxe Editor können Sie den Schnitt editieren, aber Sie können nicht automatisch Ihre Maße, mit denen das Kleidungsstück gezeichnet wurde, ändern. Wollen Sie die Körpermaße ändern, müssen Sie das Makro erneut laufen lassen.

8.3 SPEICHERN UNTER Befehl

Der SPEICHERN unter Befehl speichert die gerade bearbeitete Zeichnung unter einem neuen Namen und lässt die ursprünglich aufgerufene Zeichnung unberührt. So können Sie Ihren neuen Entwurf speichern ohne den alten zu zerstören.

Vorgehensweise:

1. Wählen Sie "Speichern unter" aus dem **Datei** Menü. Die Speichere Datei - Dialogbox öffnet sich.
2. Falls erforderlich navigieren Sie zu dem Speicherplatz, wo Sie Ihre Datei speichern wollen.
3. Tippen Sie den Dateinamen ein oder wählen Sie eine Datei aus der Liste, die überschrieben werden soll.
4. PatternMaker fügt automatisch die **".PAT"** Endung hinzu. Wenn Sie in einem anderen Format speichern möchten, z. B. **.DXF**, klicken Sie in die "Dateityp" Dropdown-Box, und wählen Sie den entsprechende Endung.
5. Danach klicken Sie die "Speichern" Taste.



Siehe auch:

SPEICHERN Befehl^[95]
DXF Import/Export^[91]

8.4 ÖFFNEN Befehl

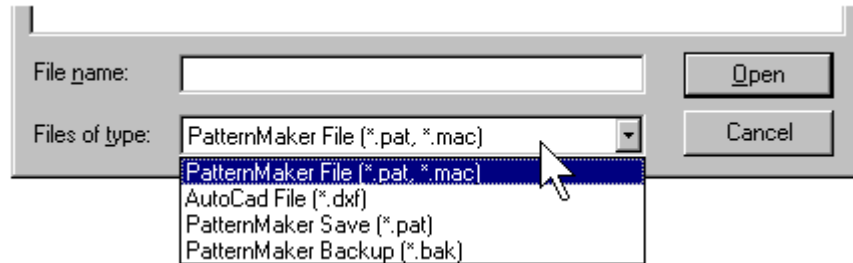
Der ÖFFNEN Befehl öffnet einen existierenden Schnitt (eine **.PAT** Datei), der auf der Platte gespeichert ist. Wenn Sie eine neue Datei öffnen wird der Bildschirm damit überschrieben. Sollte eine Zeichnung vorhanden sein, fragt das Programm Sie vorher, ob Sie diese abspeichern wollen.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf das Öffnen Icon oder wählen Sie "Öffnen" aus dem **Datei** Menü. Die Öffne Datei- Dialogbox erscheint.
2. Falls nötig, navigieren Sie sich zu dem Speicherplatz, an dem die zu öffnende Datei abgespeichert ist.
3. Als Standard werden die **.PAT** Dateien (PatternMaker Format) angezeigt. Wenn Sie das

.DXF Format sehen möchten, klicken Sie die Dateityp Dropdown-Box und wählen den Dateityp aus der Liste (siehe Bild).

4. Wählen Sie die zu öffnende Datei.
5. Klicken Sie auf die "Öffnen" Taste.



Sie können auch eine Sicherheitskopie Ihrer Datei (**.BAK**) mit dem ÖFFNEN Befehl öffnen. Das ist sehr hilfreich wenn Sie einen solch schweren Fehler gemacht haben, den der RÜCKGÄNGIG Befehl^[123] nicht beheben kann. Dann können Sie auf die vorherige Version Ihrer Datei zurück greifen.

Siehe auch:

DXF Import/Export^[91]

9.1 Oft gestellte Fragen

Wo kommen die Makros her?

Es gibt viele talentierte und kreative Leute rund um den Globus, die Makros schreiben. Unsere ersten Kollektionen wurden von der finnischen Designerin Leena Lähteenmäki geschrieben. Ihre Kollektionen sind klassische Modelle einer Basisgarderobe. Andere Designer haben zum Beispiel ein Makro für Renaissance Kostüme, Brautkleider und anders mehr entwickelt. Da wir noch am Anfang sind werden im Laufe der Zeit immer mehr dazukommen. Das Gute an PatternMaker ist, das es verschiedene Designer gibt und geben wird, das heißt die Vielfalt der ganzen Welt (auch in den Konstruktionssystemen) steht Ihnen damit zur Verfügung.

PatternMaker Software publiziert zur Ergänzung von PatternMaker ein Programm, das "MacroGenerator" heißt. Diese braucht man, um selbst Makros zu schreiben, ohne sich mit Computersprachen aus zu kennen. Für mehr Informationen über MacGen, gehen Sie zur [der PatternMaker Webseite](#).

Kann ich eigene Makros erstellen?

Wenn Sie das PatternMaker Home Studio gekauft haben, haben Sie ein Werkzeug genannt: Projekt Editor. Dieser läßt Sie einfache Makros schreiben, der nur in zwei Dimensionen justiert -- zum Beispiel, ein ungewöhnliches Kissen Design oder einen Schnitt für einen Hut.

Wenn Sie Schnitte herstellen wollen, die in drei Dimensionen arbeiten -- fast jede Art von Kleidung -- sollten Sie das Programm Makro-Generator kaufen, ebenso von PatternMaker Software. [Hier klicken](#) für mehr Information über MacGen.

Kann ich den gezeichneten Schnitt nachträglich an meine Körpermaße anpassen?

Nein. Wenn der Schnitt einmal gezeichnet ist, ist er einer spezifischen Größe angepaßt. Ändern Sie die Maßtabelle und lassen Sie das Makro erneut durchlaufen.

9.2 Problemerkennung und -behebung

Keiner der Zeichen oder Bearbeiten Befehle funktioniert.

1. Versichern Sie sich, daß Sie nicht in der Mitte eines voran gegangenen Befehles stecken (Prüfen der Statusleiste).
2. Vergewissern Sie sich, daß Ihre Programmversion auch die Zeichnen und Bearbeiten Befehle anbietet.

Ich habe das Programm gekauft, aber es sagt mir, ich könnte es nur noch XX Tage benutzen.

Wenn Sie diese Nachricht sehen, haben Sie die Deluxe-Version oder höher gekauft, aber Sie haben das Programm noch nicht registriert. Suchen Sie das "Registration" Formular im **Einstellungen** Menü und folgen Sie den Anweisungen dort. (Sehen Sie unter Registrierung PatternMaker¹⁶¹ nach für weitere Details.)

Ich kann meine Makrokollektion nicht installieren

Jede Makrokollektion benötigt ein Passwort, um installiert werden zu können. Sie erhalten es entweder per e-mail, wenn Sie ein Download gemacht haben oder auf der Makroverpackung, wenn Sie per Post geordert haben. Nachdem die Kollektion installiert ist, schreiben Sie sich das Passwort auf, Sie benötigen es, um zukünftige Updates zu installieren.

Die Linien des Ausdrucks sind zu schwach.

Setzen Sie Ihren Drucker auf die *niedrigste* Auflösung. Niedrige Auflösung bedeutet weniger Dots per Inch und das bedeutet wieder jeder Dot ist größer. Wenn PatternMaker etwas druckt, druckt es die Linie "einen Dot" breit. Wenn der Drucker den Dot breiter druckt, wird die Linie dicker und dunkler. Siehe Einrichten: LINIENSTÄRKE⁷²

Der Befehl funktioniert nicht.

Für jeden Befehl finden Sie detaillierte Schritt-für-Schritt Anweisungen in dem Referenzteil der Hilfedatei.

9.3 Wo gibt's Hilfe

Verschiedene Wege stehen Ihnen auf der Suche nach Hilfe offen.

1. Zu allererst schauen Sie in der Hilfedatei nach. Diese Hilfe wurde so aufgebaut, dass Sie auf einfachstem Wege finden, was Sie benötigen. Sie gelangen zur Hilfe über das **Hilfe** Menü oder einfach durch Eingabe des <?> in der Befehlszeile.
2. Oder schauen Sie im Index des Handbuchs oder dem Index der Übungen nach. Vermutlich finden Sie hier einen Verweis zu einem Thema, der Ihnen in der Hilfe-Datei nicht aufgefallen ist.
3. Wenn Ihnen Teile des Fachwortschatzes unklar sind, schauen Sie in das Glossar.
4. Zum Schluß können Sie technische Unterstützung per Telefon oder Email anfordern. Denken Sie doch auch einmal darüber nach, der PatternMaker User Group beizutreten. Hier finden Sie entsprechende Mailforen. Schauen Sie einfach auf der PatternMaker Home Seite für weitere Hinweise nach:

www.patternmaker.com

Sie können auch dem Link in der "Über" Box (finden Sie im **Hilfe** Menü) folgen, um direkt auf unsere Seite zu gelangen.

5. Wenn Sie dort sind, schauen Sie, ob Sie hier die Antwort auf Ihre Frage finden. Wir haben dort Antworten auf häufig gestellte Fragen eingestellt, bestimmt werden Sie hier fündig.

9.4 Glossar

Absolute Betriebsart

Befehlszeile
Bibliothek
Bemaßung (MASS)
Bogen
Digitizer (Grafiktablett)
Doppelklicken
Drop-Down Menü
Einfügapunkt
Gradieren
Gruppe, Gruppieren
Icon
Interpolieren
klicken
Koordinaten
Makro
Mastermaßtabelle(MMT)
Maßtabelle (MTB)
Maus Betriebsart
Menüleiste
Objekt
Polare Koordinate
Polygon (Poly)
Punkt
Segment
Skalierungsfaktor (Grafiktablett)
Statusleiste
Symbol
Tangente
Text
Ursprung (Grafiktablett)